

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES IMPACTS DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DES
COMMUNICATIONS SUR LA REPRÉSENTATION DU CORPS HUMAIN DANS
LES PRATIQUES DE CRÉATION COLLABORATIVE DE COMMUNAUTÉS

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

MICHEL POULIN

MARS 2008

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Ce projet de recherche s'est développé progressivement au cours des dernières années à travers l'épanouissement de notre propre démarche artistique en art visuel. Nous avons œuvré pendant plusieurs années dans les domaines de la photographie et de la vidéo, explorant des territoires contemporains en pleine mutation. Au-delà de la *praxis*, nous avons développé un questionnement sur les impacts des technologies digitales en art visuel. Notre expertise en anthropologie nous a quant à elle amenés à vouloir connaître les changements que pouvait ressentir la représentation du corps humain à travers les médias touchés par ces bouleversements technologiques. Par le fait même, nous avons voulu savoir jusqu'à quel point la *praxis* (et ses techniques) influe sur nos systèmes de représentation à la base de la construction de notre identité sociale. Notre recherche s'est concentrée à interroger les discours et pratiques des artisans des domaines de la photographie et de la vidéo oeuvrant dans des communautés en ligne. L'analyse de ces *communautiques* de pratique nous a permis ainsi de mieux comprendre les impacts des technologies digitales sur la représentation visuelle du corps humain à travers les mécanismes discursifs des échanges collaboratifs. Les communautés en ligne sont devenues des espaces incontournables d'apports foisonnants à la communication de systèmes symboliques de représentation.

Nous tenons à remercier M. Pierre Léonard Harvey pour son enseignement toujours aussi éclairé, son dévouement à la recherche et sa rigueur analytique qu'il a su si bien communiquer. Merci également à Mme. Carmen Rico pour sa passion pour la recherche à l'international qu'elle partage généreusement avec tous ses étudiants. Merci aussi à Caroline Gélinas pour son soutien attentionné tout au long de la rédaction de cette recherche. Enfin, nous tenons à remercier tous les artistes et

créateurs qui ont participé à cette recherche. Leur collaboration a été inestimable tout au long du processus, nous permettant de mieux comprendre un phénomène contemporain des plus intéressants.

Table des matières

Avant propos.....	ii
Liste des figures.....	vi
Résumé.....	vii
Introduction.....	1
CHAPITRE I	
CADRE THÉORIQUE.....	5
1.1 Sémiologie visuelle.....	10
1.2 Anthropologie structurale.....	11
1.3 Le travail collaboratif et les réseaux de cocréation.....	12
CHAPITRE II	
CADRE MÉTHODOLOGIQUE.....	15
2.1 La transdisciplinarité et la recherche-action.....	15
2.2 Les récits de pratique.....	16
2.3 L'analyse de contenu.....	18
2.4 L'échantillonnage.....	19
CHAPITRE III	
L'ART VISUEL EN MUTATION.....	23
3.1 Le discours artistique comme mode d'expérimentation.....	25
3.2 Terminologie et historique du développement de l'art visuel moderne.....	28
3.3 Les années '40 et '50 : Les premières explorations visuelles.....	30
3.4 Les années '60 et '70 : Les premières grandes mutations.....	33
3.5 Les années '70 et '80 : La vidéo et l'espace-temps.....	41
3.6 Les années '90 et l'art en connectivité.....	46

CHAPITRE IV

LA REPRÉSENTATION CONTEMPORAINE DU CORPS HUMAIN.....	53
4.1 Le corps comme espace de signification.....	53
4.2 Le corps comme espace discursif de signification.....	55
4.3 Discours du corps-objet.....	58
4.4 Voir et savoir du corps différé.....	65
4.5 Le corps morcelé et divisé.....	72
4.6 Le posthumain : L'invention au-delà de la représentation.....	86

CHAPITRE V

LES COMMUNAUTÉS DE PRATIQUE EN LIGNE.....	97
5.1 Le développement sociohistorique du réseau des réseaux.....	98
5.2 Appropriation, création et diffusion en ligne.....	103
5.3 Travailler en réseau.....	122
5.4 Les communautés de pratique en ligne.....	127

CHAPITRE VI

LA MONDIALISATION DES ÉCHANGES INTERCULTURELS.....	137
6.1 L'aspect interculturel au sein de la création collaborative.....	137
6.2 La globalisation du suréchange.....	141
CONCLUSION.....	144
APPENDICE A: Grilles d'analyse.....	148
APPENDICE B : Exemples d'oeuvres.....	153
BIBLIOGRAPHIE.....	179

Liste des figures

Figure	Page
1 Hypothèse de recherche.....	8
2 Les artistes et leur dynamique discursive.....	79
3 Les marqueurs de catégorie nominale.....	84
4 Les marqueurs de catégorie ordinale.....	85
5 Le processus artistique.....	106
6 Les caractéristiques du processus artistique contemporain.....	108
7 La gestion de l'information dans un processus artistique.....	112
8 Illustration de la réalité socio-économique des TIC.....	116
9 Le réseau interactif non linéaire.....	128
10 Les dimensions de la pratique en tant que propriété d'une communauté.....	131
11 Les composantes d'une théorie de l'apprentissage.....	134

Résumé

La principale problématique qui anime notre recherche est celle qui tente de cerner les impacts des technologies en communications dans l'élaboration et le développement d'une représentation contemporaine du corps humain à travers les arts visuels. Dans une société où tout va de plus en plus vite, où le corps n'est plus un cadre identitaire inaliénable, mais sujet (et objet) de multiples transformations, il est primordial de se poser les bonnes questions sur la représentation de ce dernier dans les arts visuels. Aucune recherche d'envergure ne s'est appliquée à étudier en détail les tenants et aboutissants de cette problématique en communication avec une perspective anthropologique éclairée prenant en compte la culture d'origine des artistes. Dans un contexte de mondialisation, il est important de se questionner sur la place de l'identité culturelle dans la représentation visuelle. Nous avons ainsi analysé des réseaux d'artistes issus de deux communautés particulières. Des artistes oeuvrant dans les domaines de la photographie et de la vidéo ont été interviewés tant au Mexique qu'à Montréal. Trois hypothèses se sont révélées importantes lors des entrevues et des explorations que nous avons réalisées dans des communautés en ligne. Elles participent et découlent d'une hypothèse principale qui est celle de la fragmentation du discours visuel, issu maintenant de recombinaisons et d'hybridations multiples.

La première hypothèse est que le corps humain est vécu (plus que jamais) comme un espace discursif permettant de mettre en parallèle des questionnements qui peuvent sembler souvent contradictoires. Deuxièmement, ces créations visuelles et représentations du corps humain sont imprégnées en bonne partie par la culture d'origine de l'artiste même dans un contexte de mondialisation des images et des médias. Il y a un discours *glocalisant* même au sein des technologies des communications. Enfin, le travail des artistes à travers des réseaux de plus en plus complexes amène une reconfiguration de la notion de temps au sein des créations visuelles et de la représentation du corps humain. Suite à nos interviews et recherches, nous en arrivons à la conclusion que le réseautage des artistes au sein des technologies des communications amène à repenser les structures d'expressivités visuelles contemporaines. Dans ces créations digitales, le corps humain très présent est bien plus qu'une représentation, mais surtout un espace discursif multiple ancré dans les interrogations modernes, à la convergence de l'imaginaire culturel local et des imageries véhiculées par les médias globaux. Les pratiques et créations artistiques ne sont plus issues d'une démarche simplement linéaire, mais bien plutôt d'échanges collaboratifs faisant appel aux mécanismes de recombinaisons et d'hybridations des nouveaux réseaux de communication.

Mots-clés : Corps humain, communautaire, arts médiatiques, réseau, art visuel

INTRODUCTION

Les systèmes de communication des sociétés contemporaines sont en effervescence, transformés par des bouleversements rapides au sein des structures technologiques de plus en plus présentes. Depuis les dix dernières années, les technologies visuelles ont subi en effet de grandes transformations tant dans la praxis que dans la théorie. Le développement du numérique a démocratisé le regard instantané à travers le monde. La planète bleue semble s'être unie sous l'œil médiatique des technologies des communications. Mémoires très accessibles, les photographies digitales sont multipliées à l'infini, diffusées aux quatre coins du monde. Les images numériques des soldats américains en Iraq commettant des atrocités ont fait le tour de la planète en peu de temps. Là où la télé avait montré l'horreur sévissant au Vietnam dans les années '60, le digital a, par le biais d'Internet, fait autant de bruit en moins de temps. Le développement des ramifications du réseau des réseaux et l'apport du perfectionnement du numérique ont permis ainsi à l'image de se diffuser plus rapidement et surtout de permettre à chacun de pouvoir en créer plus aisément.

Le corps humain a de tout temps été au cœur de nombreuses créations artistiques. En photographie, ces représentations sont maintenant omniprésentes, en tout ou en partie, dans de nombreux projets d'artistes. Dans un monde où l'on parle de plus en plus de mondialisation, de convergence des médias et de révolution numérique, il est important de se questionner sur la représentation du corps humain, premier maillon à la base d'une identité humaine. Il est nécessaire de mieux comprendre l'impact des technologies des communications sur le processus de création des artistes, sur leur discours visuel. Le corps éminemment visuel, sujet et objet de multiples transformations, est un incontournable champ anthropologique de l'être humain; pôle dynamique entre le sexe et la mort.

Nous avons entrepris cette recherche suite à des explorations que nous avons effectuées dans le domaine des arts visuels. Notre formation antérieure en anthropologie et en photographie nous a en effet amenés à nous questionner sur cette problématique éminemment contemporaine qui ne semblait pas avoir été étudiée en détail malgré l'importance de la question au sein de notre société. Dans ce contexte de mondialisation, nous avons décidé de nous interroger sur le ou les impacts des technologies sur les représentations du corps humain d'artistes de deux communautés en ligne. Nous avons précisé encore plus notre recherche en ce sens, car il nous est apparu clair que dans ce contexte particulier de globalisation, il était important de se questionner sur l'importance de l'origine culturelle dans cette problématique. Il semble qu'une mémoire visuelle commune s'établisse au-delà des frontières traditionnelles et que les techniques de création en viennent à devenir une *lingua franca*. Deux réseaux d'artistes issus de deux communautés culturelles ont donc été étudiés. Ce choix s'est effectué en fonction de la diversité de la langue (espagnol et français), de la localisation géographique (du nord au sud) et de la spécificité des cultures (Québécoise francophone, mexicaine hispanophone) Nous avons donc choisi d'interviewer trois artistes de Montréal et trois autres de Mexico. À partir de récits de pratique issus d'interviews de ces six artistes émergents en art visuel, nous allons donc constituer les principales bases de notre corpus de données.

À partir de ces informations pertinentes, nous avons étudié les principaux discours à l'œuvre dans ces réseaux de création pour mieux comprendre la dynamique particulière qui participait activement à leur effervescence créatrice. Suite à l'appropriation massive de la technologie digitale par les artistes en art visuel, nous avons observé le développement de l'utilisation de techniques de création dites *ouvertes*. En effet, dans la même lancée que l'*open source* en programmation informatique, l'emploi de certaines techniques similaires a permis aux artistes d'unir

leurs efforts en création collaborative. Nous avons ainsi analysé la dynamique particulière de ces artistes en art visuel qui, à partir de fragments choisis, composent des recombinaisons ouvertes à la base d'hybridations permutable.

Nous allons également étudier en ce sens quelques créations visuelles issues de la collaboration d'artistes reliés en réseau dynamique ou en communauté de pratique. Ces œuvres analysées seront principalement de deux types, soit des images (photographie, collage, composition fixe multimédia...etc...) et de la vidéo (art exploratoire, expérimental, vjing...etc.) Par l'utilisation de la sémiologie visuelle appliquée à l'étude de ces créations artistiques, nous allons tenter de dégager les signes de recombinaisons, de collage et d'hybridation susceptibles de démontrer les impacts potentiels des *TIC* et du travail collaboratif dans les arts visuels. Les discours interprétatifs entourant les œuvres choisies seront également étudiés. Ils vont nous permettre de mieux comprendre les liens collaboratifs qui opèrent entre les artistes, les collaborateurs et même les esthètes d'une communautaire. L'analyse du discours sera donc essentielle à notre recherche, nous permettant de discerner l'importance de la dimension culturelle au sein de la création collaborative, d'une mémoire collective¹ (référents paradigmatiques, hypertextualité) commune à tous les artistes et spectateurs qui participent à un travail collaboratif en art visuel. Nous pourrions ainsi mieux voir si l'œuvre d'art visuel moderne² est un reflet de la perception du monde dans lequel nous vivons, et dont nous ne percevons plus très bien les limites.

Les bouleversements et transformations rapides des communications et surtout du système numérique de représentation nous amènent ainsi à analyser l'impact des

¹ Voir à ce sujet Umberto Eco

² *Moderne* dans le sens de profondément ancré dans le système digital de représentation contemporain

TIC dans les pratiques de création collaborative en art visuel. Notre recherche va explorer dans sa concision méthodique les ramifications de la principale problématique, mais va également malgré sa spécificité académique, tenter d'éclaircir d'autres questionnements apparentés. En effet, au-delà de la seule dimension artistique, ce questionnement permet de mieux comprendre l'importance des usages communicationnels (et techniques) découlant d'appropriations d'outils numériques toujours en mutation sur les représentations visuelles de l'être humain au sein de la société contemporaine.

CHAPITRE I

CADRE THÉORIQUE

Depuis les années 40, chercheurs et artistes portent un intérêt de plus en plus marqué pour le développement des nouvelles technologies des communications au sein de l'art visuel. En effet, à cette même époque une rapide expansion des pratiques artistiques au-delà des arts traditionnels vers une intégration poussée des éléments de la vie quotidienne dans le domaine de l'art a mené nombre d'artistes à expérimenter de nouveaux outils de création. L'art fondé sur la technologie, issu des inventions extérieures au monde artistique, a fait entrer la création visuelle dans des domaines auparavant dominés par des ingénieurs et des techniciens. De nombreux artistes ont ainsi exploré plus avant ces nouveaux moyens de communication et exprimé un métadiscours sur leurs usages et appropriations des médias modernes. Par exemple, des créateurs en art visuel comme Andy Warhol, Bruce Nauman, Nam June Paik ou Bill Viola ont intégré des processus interrogatifs dans leur démarche artistique. Nous avons jeté un regard à ces discours réflexifs ce qui nous a permis d'amorcer notre questionnement et de réunir les premiers éléments d'un cadre théorique. Sans être des études exhaustives et académiques, les démarches artistiques de nombreux créateurs en art visuel peuvent concourir aussi au brassage d'idées nouvelles et à la mise en place de prémisses de questionnements constructifs.

Dès les années 60, Bruce Nauman³ a mis en relation dans ses œuvres de multiples niveaux de significations et différents types de médias en convergence. Dans les années 70, Nam June Paik⁴ a poussé la démarche beaucoup plus loin avec son œuvre « Global Groove ». Il a exploré le principe du collage électronique et par le fait même remis en question la réappropriation médiatique et ses usages tant chez les

³ Voir entre autres l'œuvre intitulée « Anthro/socio », une installation vidéo datant de 1992.

⁴ Voir son installation vidéo « Global Groove » datant de 1973.

artistes que chez les autres spécialistes de l'image. D'autres⁵ comme Bill Viola⁶ ont amené à travers leurs créations visuelles les mécanismes de l'intertextualité. Nous avons pu y découvrir que la convocation explicite de signes intertextuels en création visuelle remettait en question les notions de mémoire et de discours dans l'art contemporain. Les travaux du sémioticien russe Bakhtine⁷ nous ont en effet amenés à nous questionner sur le principe dialogique pouvant exister au sein d'une œuvre d'art. Avec la multiplication des technologies des communications en création visuelle, et l'usage du collage et la recombinaison par de nombreux artistes, il est important en effet de se pencher sur les phénomènes de transformation potentielle de la mémoire traditionnelle et des processus discursifs en art. À ce propos, les dialogues de Federico Casalegno⁸ nous ont été également fort utiles en ce qu'ils exploraient la relation étroite et complexe semblant exister entre les communications numériques et les notions de communauté et de mémoire.

Depuis les travaux de Wenger⁹, la notion de communauté de pratique a été de plus en plus discutée et a amené par le fait même à se questionner sur la gestion des savoirs. Avec l'arrivée en masse des nouvelles technologies des communications, les communautés se sont transformées et ont par le fait même modifié des éléments constitutifs. La gestion des savoirs (et la notion de mémoire) s'est également retrouvée bouleversée. À ce sujet, les recherches transdisciplinaires de Pierre Léonard Harvey seront incontournables, car elles ont cerné brillamment le phénomène émergeant des communautés de pratique en ligne. L'analyse communicationnelle de

⁵ Comme par exemple la référence à *Mona Lisa* avec Marcel Duchamp et son œuvre *L.H.O.O.Q* (1919) ou encore Charlie Hall (*Mona Laughter*, 1990) et Paul Giovanopoulos (*Mona Lisa*, 1988)

⁶ Voir l'œuvre « Emergence » une installation vidéo datant de 2002.

⁷ Bakhtine, M. : « Esthétique et théorie du roman », Gallimard, 1978 et Bakhtine, M. : « Esthétique de la création verbale », Gallimard, 1984

⁸ Casalegno, F. : « Mémoire quotidienne : Communautés et communication à l'ère des réseaux », Les Presses de l'Université Laval, 2005

⁹ Wenger E, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press, 1998

l'environnement humain et social de collaboration virtuelle par ce chercheur peut s'appliquer à notre domaine d'étude. Les artistes qui collaborent à des communautiques en art visuel se retrouvent également dans un environnement social où les échanges mêmes virtuels participent à une certaine réalité communicationnelle. Dans ce contexte particulier, à la suite de Pierre Léonard Harvey, il est important de mettre l'emphasis non uniquement sur les outils technologiques de communication, mais surtout sur l'appropriation et la réinvention sociale des usagers d'une communautique. L'intégration de ces usages au sein d'une communauté de pratique est sans doute à la base d'une identité sociale. Dans *le temps des tribus*¹⁰ Michel Maffesoli nous a montré que les transformations qu'a vécues le corps social émietté en de multiples communautés ont également affecté la structure identitaire propre à ces types de socialité. Le tribalisme en réseau, exubérant et polymorphe, d'où semblent être issues nos communautés de pratique, a beaucoup plus de la logique de l'affect que de celle de l'identité à proprement parler.

Le corps humain, comme base de l'identité humaine, a été représenté de multiples façons en art visuel. Il est demeuré un domaine privilégié chez de nombreux artistes depuis les années 70. Par exemple, les explorations de Vito Acconci¹¹, Pipilotti Rist¹² et Smith/Stewart¹³ ont utilisé le corps comme matériaux artistiques et ont ainsi participé à questionner son statut social comme espace discursif. C'est dans ce contexte contemporain de bouleversements issus des technologies des communications que des artistes et chercheurs comme Ariane Thézé ont interrogé également notre rapport à l'image et au corps. Ces rapports sont tout aussi importants, nous informant sur les relations pouvant exister entre les

¹⁰ Maffesoli, M. : « Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse », Meridiens Klincksieck, 1988

¹¹ Blindfolded catching, super-8, noir et blanc, muet, 1970

¹² I'm not the girl who misses much, vidéo monocanal, couleur, son, 1986

¹³ Mto mouth, vidéo monocanal, noir et blanc, son, 1995

représentations et leurs interprétations. Les écrits de Fintz, Lebreton et Weiss nous ont également permis de découvrir les différents imaginaires qui hantent les représentations modernes et qui en font des miroirs de la socialité contemporaine. Nous pouvons nous demander si effectivement les imaginaires modernes que nous retrouvons dans l'art contemporain sont en quelque sorte des miroirs de la société dans laquelle nous vivons. Les écrits d'Edgar Morin, dont *Le cinéma ou l'homme imaginaire*¹⁴, *Les stars*¹⁵ et *L'Esprit du temps*, nous avaient présenté comment l'homme moderne se nourrissait des rêves qu'il mettait au monde. Mucchielli¹⁶ affirme quant à lui que les mythes religieux ont été remplacés par des micromythes laïques que nous retrouvons dans l'art et les représentations visuelles.

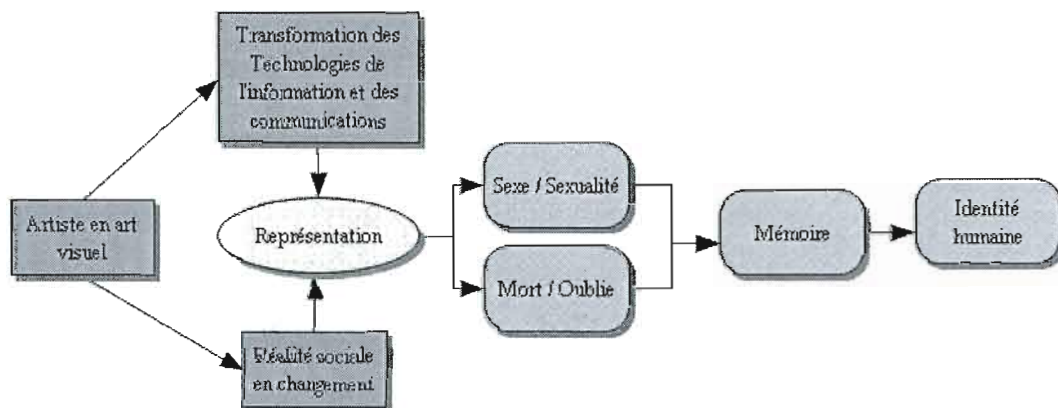


Figure 1 : Hypothèse de recherche

Cet organigramme (voir figure 1) nous présente une dynamique importante au sein de notre hypothèse de recherche. Les *représentations* sont tributaires de trois axes majeurs, soit les moyens de communication (TIC, Internet...) et la réalité sociale (culture, discours...) appropriés et utilisés par les artistes dans leur démarche créative.

¹⁴ Morin, Edgar : « Le cinéma ou l'homme imaginaire », Minuit, Paris, 1956

¹⁵ Morin, Edgar : « Les stars », Minuit, Paris, 1957

¹⁶ Laurent, Mucchielli : « Les mythes contemporains », in Sciences Humaines, #24, Janvier 1993

Les changements qui ont cours dans la réalité sociale ont des incidences sur le travail des artistes ainsi que sur les moyens de communication. Ceux-ci ont également des impacts sur le processus de création des artistes, étant donné leur transformation rapide à grande échelle. Évoluant ainsi dans une société traversée par de nombreux bouleversements importants, les artistes et par conséquent les représentations du corps humain issu de leurs œuvres sont eux aussi imprégnés par ces dits changements. Ces œuvres en viennent ainsi à s'élaborer comme des discours indirects (par connotation) sur des notions fondamentales de la mémoire et de l'identité humaine également en transformation comme par exemple la mort et la sexualité.

Peu d'études ont cerné adéquatement la problématique des impacts des technologies des communications en art visuel dans les représentations du corps humain. Il n'y a pas à notre connaissance d'analyse transdisciplinaire de la complexité de ce phénomène. Jusqu'à présent, aucune étude ne rend compte adéquatement des éléments constitutifs de cette problématique d'un point de vue communicationnel, mais aussi anthropologique et sémiologique. Dans cette étude, nous allons donc analyser tant les relations entre les éléments que les concepts en tant que tels. Pour mieux comprendre l'ensemble de la problématique et vérifier le postulat de base, nous allons utiliser l'étude comparée et qualitative entre des communautés d'art originaire du Mexique et du Québec. Soit les artistes de www.deviant-art.com, de www.activarte.com et d'autres communautés en ligne (Panico de massas, SAT, etc.). L'herméneutique de Gadamer¹⁷ et l'ouvrage de Laramée et Vallée¹⁸ vont nous servir de cadre théorique en ce qui concerne l'élaboration de notre recherche. Nous allons ainsi pouvoir mieux discerner les

¹⁷ Voir entre autres Gadamer, H. G., « Herméneutique, esthétique, philosophie pratique », Montréal, Fides, 1998.

¹⁸ Laramée A. et Vallée B., « La recherche en communication: Éléments de méthodologie », Sillery, Presses de l'Université du Québec, 1991.

concepts les plus importants dans notre étude et élaborer un cadre propice à l'analyse de la problématique en question.

1.1 La sémiologie visuelle

La sémiologie visuelle va nous être utile pour analyser en détail les éléments importants des œuvres photographiques des artistes choisis. En effet, avec cette méthode nous allons pouvoir dégager et vérifier (selon une grille préétablie) les variables de notre hypothèse. Les écrits de Catherine Saouter¹⁹, Umberto Eco²⁰ et de Klinkenberg²¹ vont nous être utiles à ce sujet. Dans l'étude d'œuvres d'art issues de la photographie, il est primordial d'encadrer le corpus de données par une méthodologie rigoureuse qui prend en compte tant les éléments que les liens qui les unissent dans une même structure. Ainsi tant à travers les éléments plastiques que ceux de l'iconicité, nous allons analyser la mise en scène des phénomènes d'hybridation et de fragment/totalité dans la représentation du corps humain. Il semble s'ériger à travers des textures et le foisonnant symbolisme iconique tout un discours gorgé de significations ayant des racines fortement ancrées tant dans la technologie qui l'a fait naître que dans la société qui l'a vu se diffuser. Les discours des artistes par rapport à leur processus de création sont fort importants à ce sujet. Cette dynamique réflexive est pertinente à notre avis, car elle permet de mieux comprendre les processus communicationnels au sein des communautiques d'art visuel, mais aussi de découvrir l'importance de la notion d'intertextualité. (Selon la définition d'Eco) Selon cette notion, les éléments composant une œuvre renvoient à d'autres imaginaires de paradigmes culturels extérieurs.

¹⁹ Saouter, C. : « Le langage visuel », XYZ Éditeur, 2000

²⁰ Eco, U. : « Le signe : Histoire et analyse d'un concept », Éditions Labor, Bruxelles, 1988

²¹ Klinkenberg, J.-M. : « Précis de sémiotique générale », De Boeck Université, 1996

1.2 L'anthropologie structurale

L'anthropologie structurale de Lévi Strauss²² et de Edmund Ronald Leach²³ va nous être très utile pour analyser et comprendre la dynamique des processus de création artistique au sein des trois communautiques qui nous intéressent. Nous allons utiliser cette méthode pour mieux étudier la structure sociale ainsi que les forces qui y sont en jeu. Il ne faut pas oublier que le concept anthropologique de structure est apparu à partir de celui que lui a fourni la linguistique. C'est dans le sens de l'analyse du discours que nous allons d'ailleurs nous même nous orienter dans notre étude. Ce qui est important dans les données que nous allons observer c'est leur appartenance à un système, l'actualité de ce système et sa cohérence interne. Nous pensons y discerner, selon nos hypothèses, à la manière des *mythèmes* et des structures du conte de Lévi-Strauss, des systèmes discursifs (au sens sémiologique du terme) Les éléments visuels sont échangés comme des *mythèmes* entre les participants d'un même projet. Il faut faire attention toutefois à ne pas réduire la réalité du phénomène étudié à une simple équation mathématique et systémique. Les écrits des anthropologues sociostructuralistes seront ainsi utiles pour analyser les socialités à l'œuvre au sein du phénomène étudié. Nous pourrons ainsi mieux comprendre les dynamiques à la base des réseaux d'échanges symboliques; de la réalité sociale à la pensée symbolique, de l'ordre du concret à l'ordre de l'abstrait. Les études de la structure du mythe poursuivies par l'anthropologue Claude Lévi-Strauss nous permettront en effet de cerner la complexité symbolique des processus de création technologique en art visuel au sein de communautique d'artistes branchés. Par exemple, les échanges et cocréations de mythes s'apparentent à ce que nous retrouvons chez des groupes d'artistes qui développent une œuvre commune au gré

²² Levi-Strauss, C. : « L'anthropologie structurale », PLON, 1958

²³ Leach, E. R. : « Culture & communication, the logic by which symbols are connected : an introduction to the use of structuralist analysis in social anthropology », Cambridge, Angleterre : Cambridge University Press , 1981

des recombinaisons. Les nombreuses variantes d'un projet sont comme les variations d'un mythe qui se transforment d'un conteur à l'autre.

1.3 Le travail collaboratif et les réseaux de cocréation

De plus, nous allons nous pencher sur la dynamique des communautiques et de leurs impacts sur la représentation du corps humain dans l'art contemporain. Pour ce faire, les études de Pierre Léonard Harvey, de Featherstone, de Maffesoli et de Sherry Turkle nous seront utiles pour mieux comprendre la structure des communautiques, leur fonctionnement ainsi que la particularité des interactions des participants dans la création d'œuvres visuelles. Nous allons essayer ainsi de dégager les particularités des impacts des *tic* et d'*Internet* sur la représentation du corps humain dans l'art visuel contemporain dans les deux communautiques choisies. Ces impacts, selon nos hypothèses, ont des origines et des répercussions tant dans les paradigmes cognitifs (c'est-à-dire les territoires imaginaires de la culture virtuelle²⁴) que dans ceux de la structure (interface) interactionnelle des *tic* (et bien entendu des communautiques). Cela concourt au développement des phénomènes de l'hybridation et de la dynamique des recombinaisons discursives et donc à une fragmentation du discours qui amène selon nous une polarité plus diffuse (ou mobilité) au sein des archétypes sociaux (par exemple, mort/sexe, homme/femme...) présentés à travers ces représentations contemporaines du corps humain.

La création collaborative contemporaine en art visuel s'inscrit en partie dans ce que l'on peut appeler maintenant les collectivités de cocréation. Comme le montre les travaux de Pierre L. Harvey et de Michel Cartier²⁵ le développement d'*Internet* et

²⁴ P.44, in Harvey, P.L. : «Cyberespace et communautique», PUL, 1995

²⁵ Cartier, Michel : « Les groupes d'intérêts et les collectivités locales : Une interface entre le citoyen et l'état », Les Presses de l'Université Laval, L'Harmattan, 2002

du numérique en réseau a eu un impact considérable sur les tissus sociaux et leurs dynamiques internes. Les recherches de Michel Cartier montrent que dans une société très métissée apparaissent de nouvelles formes de collectivité, d'identité collective, alternatives ingénieuses à la mondialisation des économies et à l'enchevêtrement polyphonique des rapports humains. Là où les points de repère disparaissent et où les certitudes s'effritent, les êtres humains se créent de nouvelles formes de socialité, loin du village global et homogène annoncé par Marshall McLuhan. Les travaux de Federico Casalegno nous seront également très utiles à ce sujet. En effet, son livre « Mémoire quotidienne : Communautés et communication à l'ère des réseaux »²⁶ présente la relation étroite et complexe qui semble exister entre les transformations de la notion de communauté, de mémoire identitaire et des communications au sein d'une société de plus en plus traversée par des échanges numériques.

Un des éléments importants de ce bouleversement semble avoir été, selon ces recherches, la notion d'interactivité. Les travaux de Lucia Santaella vont nous permettre d'analyser le couplage interactif de l'humain et de la machine. Par le biais de l'interface se sont en effet établis des lieux privilégiés de la fonction dialogique par laquelle nous pouvons assister à des échanges continus entre des interlocuteurs, des créateurs et leurs créations. La grande majorité des rapports entre êtres humains passent par une gestion de l'information. Le traitement d'une quantité de plus en plus grande d'information et de données de plus en plus complexe se retrouve à la base de création visuelle. Un élément important de ces nouvelles créations numériques est dérivé de cette révolution en ligne et est à l'origine du principe de cocréation. L'*open source*, né de la tourmente entourant les droits d'auteur, semble avoir transformé la façon de travailler de nombreux programmeurs et créateurs. En effet, la prolifération

²⁶ Casalegno, F. : « Mémoire quotidienne : Communautés et communication à l'ère des réseaux », Les Presses de l'Université Laval », 2005

des réseaux de partage de données²⁷ a mis sur le devant de la scène des questionnements très pertinents sur les propriétés intellectuelle, artistique et commerciale comme le *copyright*²⁸. Le modèle du code source ouvert²⁹ semble donc également avoir influencé les artistes et leurs échanges créatifs. Peu d'études se sont penchées sur le sujet qui est éminemment d'actualité. Pourtant, les artistes branchés d'aujourd'hui en viennent de plus en plus à toucher à de multiples médias et à participer à des réseaux d'échanges foisonnants. Presque un appel à une énième redéfinition de l'art, ils en viennent à partager des créations complexes qui n'avaient auparavant qu'un seul auteur. L'art est plus que jamais lié au développement de la technologie.

²⁷ Soit surtout les films, les mp3 et les logiciels.

²⁸ Voir à ce propos Access Copyright, Copibec, Socan et la commission du droit d'auteur du Canada.

²⁹ Voir à ce sujet Raymond, Eric & Young, Bob : « The cathedral and the bargain », O'Reilly, 2001

CHAPITRE II

CADRE DE MÉTHODOLOGIE

2.1 La transdisciplinarité et recherche-action

Nous avons choisi de réaliser une recherche transdisciplinaire pour ainsi mieux cerner la complexité de notre projet d'étude. En effet, le sujet de recherche en question se retrouve à la croisée de multiples interrogations, avec des ramifications théoriques et conceptuelles dans des disciplines diverses des sciences humaines et des arts technologiques. Aujourd'hui plus que jamais, avec les transformations rapides et toujours plus complexes et un savoir de plus en plus cumulatif, il est important de développer une approche ouverte tant sur les détails de la dite problématique que sur ses tenants et aboutissants plus globaux sans se perdre dans des tergiversations trop généralistes. Notre recherche se veut transdisciplinaire en ce qu'elle se retrouve dans une dynamique académique ouverte entre anthropologie, communication et sémiologie orientée vers une compréhension plus grande du sujet d'étude, mais également vers une meilleure analyse des dimensions et structurations³⁰ du sens de notre problématique. Ces observations et analyses seront également remises dans un contexte plus large permettant de mieux comprendre l'importance du phénomène étudié dans la société contemporaine.

La transdisciplinarité de notre recherche s'étend aussi à une transversalité académique avec le domaine des arts. Notre sujet d'étude nous amène en effet à analyser les explorations créatrices d'artistes émergents en arts visuels. Notre formation en anthropologie ainsi que dans le domaine des arts technologiques (photographie, vidéo et visuel en direct sur grand écran) nous a permis de mettre à

³⁰ Selon E. Morin, « il s'agit désormais de concevoir les objets comme des systèmes », in E. Morin : « La nature de la nature », tome 1, Le Seuil, Nouvelle édition, coll. Points, 1977, rééd. 1981

profit nos pratiques dans des domaines artistiques à des analyses académiques détaillées et rigoureuses. Cela nous a aussi permis d'éviter les abstractions dans nos analyses et de contextualiser et globaliser la problématique en question. Les questionnements à la base de notre recherche se sont également nourris à même des pratiques en art visuel et à travers la réalisation de projets concrets. Depuis 2004, nous avons en effet réalisé plusieurs projets interculturels au Mexique et dans d'autres pays des Amériques. Ce que nous appelons la *recherche-action* est une approche qui permet de mettre à l'épreuve des hypothèses dans un contexte concret directement lié aux questionnements. La méthodologie de la recherche-action fondée par Kurt Lewin³¹ rassemble des techniques de recherche qui permettent de réaliser des expériences réelles dans des groupes sociaux naturels. Il est toutefois important de bien distinguer notre propre apport à la recherche des autres éléments interrogés pour ne pas en orienter les résultats de façon anticipée. Il est également primordial de ne pas mélanger ses propres attentes et actions avec les éléments constitutifs du phénomène étudié pour ne pas en réduire la portée académique. Pour ce faire, nous avons préconisé l'analyse de récits de pratique par le biais d'entrevues.

2.2 Les récits de pratique

Pour rassembler un corpus de données, nous avons effectué des entrevues avec des artistes du Mexique et du Québec entre 2004 et 2006. Nous avons également collecté des œuvres d'art (et extraits d'œuvres d'art) de ces artistes interviewés pour mieux en illustrer les propos. Notre étude est comparative en ce qu'elle a tenté d'analyser deux milieux culturels différents (du nord au sud : Québec et Mexique) et dix-huit œuvres (plus précisément en photographie) de six artistes dans des communautiques spécifiques (c'est-à-dire www.deviantart.com, www.activarte.com,

³¹ Voir à ce sujet Liu, Michel : « Fondements et pratiques de la recherche-action », Éditions de l'Harmattan, Paris, 1997

et d'autres). Cela nous a permis de mettre en parallèle des données qui peuvent prendre sens dans un contexte analytique plus global. Il a fallu toutefois prendre soin de bien utiliser les mêmes grilles d'analyse ainsi que les mêmes questionnaires pour les éléments à comparer. Le cas contraire aurait pu amener à des résultats biaisés.

La collecte d'information s'est faite par les mêmes moyens dans les deux milieux culturels. Ces moyens (l'analyse de contenu, l'entrevue et l'analyse de documents) nous ont permis de traiter les données et de vérifier leur pertinence par rapport à notre problématique. L'analyse de documents s'est concentrée principalement sur des monographies et des périodiques spécialisés où des données pertinentes pouvaient être puisées selon le cadre conceptuel de la problématique. Les entrevues ont quant à elles servi premièrement à s'assurer que les grands axes de la recherche s'appuyaient sur des bases solides et à découvrir des pistes d'analyse insoupçonnées. Deuxièmement, elles ont servi à vérifier certaines conclusions auxquelles nous sommes parvenus et à nuancer certains jugements analytiques. Les personnes interviewées ont été choisies en fonction des implications qu'elles avaient (et ont) dans les deux paradigmes (soit les artistes travaillant sur le support numérique dans une des deux communautiques³²).

Les entrevues ont été de types « récits de pratique », c'est-à-dire qu'elles se sont articulées autour de la création de l'œuvre. Nous nous sommes en effet basés sur le modèle théorique qualitatif du récit de pratique qui appartient au courant des récits de vie inscrit dans l'ethnométhodologie initié par H. Garfinkel³³. Cette approche particulière propose de traiter les activités pratiques comme des phénomènes de plein droit. La même *grille d'entretien*³⁴ a été utilisée pour les artistes des deux milieux

³² Soit sur www.deviantart.com et sur www.activarte.com

³³ Garfinkel, H. : « Studies in ethnomethodology », Polity press, Cambridge, 1984

³⁴ Voir appendice A en annexe

culturels (et des différentes communautés en ligne). Un court documentaire vidéo tourné tant à Montréal qu'au Mexique nous a permis également de saisir dans les détails le discours des artistes sur leur processus de création et leur perception de l'interprétation que peuvent avoir les esthètes de leurs œuvres. Nous avons aussi analysé de cette façon les usages communicationnels des artistes et leur appropriation sociale des technologies dans le cadre de création visuelle. Ces entrevues filmées étaient semi-dirigées, c'est-à-dire qu'elles se basaient sur une même *grille d'entretien* comportant des interrogations larges laissant place à des réponses développées. Cette approche particulière a été utilisée, car elle ne limite et ne dirige pas les propos du répondant. Les questions étaient basées sur les deux variables principales du discours. (Soit le processus de création et la perception de l'interprétation des esthètes).

Au cours de cette recherche, nous allons présenter les questions et les réponses dans une forme standardisée. Ainsi, ces citations seront présentées et détachées du texte principal. Seulement quelques exemples d'interviews seront présentés à travers l'analyse. Les six interviewés seront présentés selon une codification tenant compte de l'anonymat. En effet, un nom fictif sera employé suivi de trois données spécifiques pour mieux identifier les artistes. Les trois données auront pour but de définir dans l'ordre, le sexe, l'âge et la provenance (Mexique ou Québec) de l'interviewé.

2.3 L'analyse de contenu

L'analyse de contenu s'est penchée sur des monographies touchant de près ou de loin au sujet,³⁵ mais aussi sur des sites web et des communautiques d'artistes. L'échantillon de sites a également pris en compte les deux milieux culturels. Nous

³⁵ Voir la bibliographie pour des exemples.

avons utilisé une grille d'analyse spécifique pour étudier tant les œuvres photographiques que les sites web. L'information a été ainsi classée et traitée pour devenir ce que l'on appelle les « données ». Par l'utilisation de la construction d'explication comme forme d'analyse qualitative, nous avons tenté de discerner si nous pouvons valider ou invalider l'explication proposée (sous forme d'hypothèse) en la comparant à la situation empirique de notre terrain de recherche.

L'analyse de contenu sur les *tic* a certes puisé ses ressources dans des monographies,³⁶ mais aussi (et surtout) dans des périodiques spécialisés (Wired, Inter art actuel, Protée...) et dans des *webzines* branchés. En effet, étant donné la nature du sujet hautement d'actualité (et en changement constant), il est beaucoup plus facile de trouver de l'information à jour dans les revues oeuvrant dans le domaine que dans les livres académiques. Il ne faut pas oublier également *Internet* qui regorge de sites spécialisés (c'est-à-dire de *webzines* branchés)

2.4 L'échantillonnage

Deux types de sélections de données ont cours pour cette étude. La première est celle qui concerne les artistes interviewés et la seconde celle qui a trait aux œuvres visuelles créées par ces dits photographes. Les contacts avec les artistes se sont fait par le biais de réseaux ayant des assises dans des lieux où la création artistique est à l'honneur comme par exemple une galerie d'art telle que « L'oreille de Van Gogh³⁷ », la « SAT³⁸ », « El Galerón³⁹ » et « Dada X⁴⁰ ». L'auteur de cette recherche étant lui-

³⁶ Nous allons utiliser le logiciel *Procite* pour l'organisation de notre bibliographie : <http://www.procite.com/>

³⁷ 4800 rue Wellington à Verdun, Montréal

³⁸ Société des arts technologiques de Montréal, 1195 boul. St-Laurent, Montréal

³⁹ Galerie d'art à Mexico. Calle Zarco 32 int. 1, col. Guerrero, Del. Cuauhtémoc, México, D.F

⁴⁰ Centre de diffusion artistique à Mexico. Bolivar N° 31 Esq. 16 de Septiembre Col. Centro, Col. Centro, México, D.F.

même artiste et gravitant dans des milieux de création artistique, il lui a été aisé de parcourir des réseaux spécialisés pour ainsi trouver des candidats pour les entrevues. Il y a bien entendu des critères de sélections très précis.

Le premier est celui de la création artistique visuelle. En effet, les artistes choisis doivent être *actifs* dans le domaine de la photo ou de la vidéo. De plus, leur principale démarche artistique (au point de vue plastique et/ou iconique) doit également être centrée sur le corps humain (ou encore sur ses parties). Le second critère est celui de l'accès au web. Les artistes choisis doivent en effet avoir une accessibilité minimum à *Internet* (et participer à une des deux communautiques choisies). Nous avons pu vérifier cette accessibilité par le biais de communications par courriel que nous avons eu avec les artistes. Enfin, le troisième critère est celui de la localisation. Les artistes doivent demeurer dans l'une des deux localités concernées par la recherche, c'est-à-dire soit Montréal ou Mexico. Selon ces critères, pour équilibrer *représentativité* et *faisabilité*, nous devons prendre en compte le fait que notre recherche s'étend à deux grandes villes. Nous avons donc concentré nos entrevues sur six artistes photographes, soit trois par localité touchée par la recherche. Notre questionnaire concis et précis ainsi que la forme vidéo de l'entrevue ont permis d'obtenir un point de vue pertinent et de répondre adéquatement aux questions de notre recherche.

Les œuvres d'art ont également été sélectionnées selon des critères spécifiques. Ainsi, trois œuvres par artistes ont été analysées. Étant donné l'immense corpus de données que cela représente nous avons présenté dans l'étude finale une partie seulement de l'échantillonnage, c'est-à-dire deux œuvres par artiste. La troisième a été analysée comme élément témoin pour ainsi mettre à l'épreuve les concordances qui pourraient avoir été analysées entre les autres œuvres. Nous avons

sélectionné ces photographies selon la représentativité de la démarche artistique que l’auteur nous avait donnée. En fait, nous avons demandé à chaque photographe, après l’entrevue, de nous prêter trois exemplaires d’œuvres qui les représentent fort bien en tant qu’artistes.

Nous allons présenter quelques œuvres visuelles au cours de la recherche pour ainsi illustrer les propos (voir en annexe, appendice B). Les autres créations artistiques, faisant parties du corpus de données, seront accessibles dans les annexes. Chacune de ces œuvres sera identifiée par son titre, la date de création, le lieu de création et le nom de l’auteur. La grille d’analyse⁴¹ qui a été utilisée pour l’étude des œuvres visuelles se retrouve en annexe. Elle nous a permis de mener à bien une étude qualitative non exhaustive, mais tout de même fort représentative de la réalité étudiée.

Les sites web analysés ont été choisis quant à eux en fonction de leur lien avec les artistes concernés. C’est-à-dire qu’ils devaient être des lieux virtuels où se rassemblent les photographes interviewés; des communautiques et des sites web qui permettent aux artistes de s’exprimer et de partager leurs créations. Les communautiques choisies (www.deviantart.com, www.activarte.com et d’autres) le sont parce qu’elles rassemblent des artistes originaires de milieu culturel spécifique (Mexique et Québec) et qu’elles sont axées sur la création artistique en art visuel.

Les communautiques étudiées ont été analysées sous plusieurs angles pour ainsi cerner le mieux possible leur réalité sociale. L’analyse qualitative sera privilégiée par l’utilisation d’une grille spécifique⁴² à cet effet que l’on retrouve en annexe. Nous n’avons pas cependant utilisé de logiciels de recherche qualitative, comme *QSR Nud-Ist* ou encore *Hypercorrection*, car notre banque de données

⁴¹ Voir en annexe, appendice A

⁴² Voir en annexe, appendice A

analysées n'était pas assez imposante pour exiger l'utilisation d'un tel outil. De plus, nous nous sommes questionnés sur la notion de déterminisme technologique. Est-ce que les logiciels d'analyse contraignent ou influencent le chercheur ? Ce questionnement tout à propos renvoie à celui, plus général, de l'emprise des modes de production sur les modes de pensée. Est-ce que la technologie est neutre ? Porte-t-elle dans sa structure même, dans un contexte donné, à une utilisation particulière et restreinte ? Ce second questionnement rappelle la thèse marxienne du matérialisme historique qui suggère que la structure d'une société est déterminée par la nature de ses moyens de production. Notre objet d'étude sera donc scruté à la loupe à partir d'analyse de contenu et de récits de pratique dans une optique qualitative, sans aucun logiciel spécialisé. Les grilles d'analyse que nous allons utiliser ont été élaborées selon les questionnements qui étaient à la base de la recherche. À partir de ces interrogations, nous avons conçu la structure des interviews et des analyses de contenu. Nous allons présenter les résultats au cours de la recherche sous forme de tableaux et d'organigrammes. Dans ces schémas analytiques, l'organisation des éléments interrogés permet ainsi de mieux comprendre le processus d'analyse.

CHAPITRE III

L'ART VISUEL EN MUTATION

« De même que la technique du collage a évincé la peinture à l'huile, ainsi le tube cathodique remplacera la toile » Nam June Paik⁴³

La vidéo et l'image numérique sont maintenant omniprésentes partout. Elles ont pris d'assaut tous les moindres espaces de la vie humaine. Des toujours plus petits et plus maniables caméscopes, en passant par la floraison d'écrans gargantuesques jusqu'à la prolifération de cellulaires branchés avec caméra intégrée le regard humain ne peut aujourd'hui éviter d'être hypnotisé par la myriade de sollicitations visuelles. Il semble que le discours social contemporain se doit d'être de plus en plus visuel pour être entendu. Tous les groupes de musique se doivent d'avoir leur vidéo-clip, le moindre événement peut avoir ses extraits vidéo en ligne. Nombreux sont ceux qui rêvent de devenir des idoles instantanées par le regard de la caméra.

Cependant, malgré cette omniprésence de la vidéo devenue familière dans nos vies quotidiennes, il reste que la connaissance du langage visuel et de la culture afférente demeure relativement rudimentaire chez la plupart des gens. En effet, il semble régner encore et toujours un analphabétisme en ce domaine. La *grammaire élémentaire de l'image* d'Albert Plécy avait déjà traité avec justesse de ce phénomène dans les années 60 et 70. Les impacts de la prolifération à grande échelle de l'image dans notre société ont été beaucoup plus grands que ce que l'on pourrait penser de prime abord. Il semble avoir été difficile de mesurer la portée exacte de ces changements. En effet, nous vivons dans une société qui était dominée jusqu'à ce jour par le verbe et qui s'est retrouvée submergée au XXe siècle par l'image par la force des moyens de diffusion. Les lecteurs sont à même de saisir le sens de l'écriture, mais

⁴³ In Martin, Sylvia : « Art vidéo », Taschen, 2006, p.8

les spectateurs ne sont aujourd'hui pas nécessairement en mesure de comprendre les détails de l'image et surtout de percevoir les différents niveaux d'information qui y sont à l'œuvre. Tant dans la publicité, le cinéma, la télé réalité et les créations multimédias, nous retrouvons un langage de plus en plus complexe. L'image se transforme maintenant rapidement, se copie à l'infini, se duplique et recombine en tout sens. La représentation (Le représentamen, ou pure possibilité de signifier) et le représenté (objet peircien, ce qui existe et dont on parle) s'entremêlent souvent, la forme étant prise facilement pour le fond (le sens). Le développement fulgurant des technologies des communications y a été en grande partie pour quelque chose. Face à la multiplication des canaux de diffusion et à la transformation rapide de l'espace médiatique⁴⁴, les médias traditionnels⁴⁵ ont voulu se renouveler dans des explorations interactives⁴⁶ et des aventures multimédias mariant réalité et fiction⁴⁷ dans des cadres étroits. Les spectateurs se retrouvent ainsi devant un système de représentation démesuré, aux ramifications insoupçonnées et aux possibilités de promouvoir et divertir plus grandes que celles d'informer. L'*homme téléspectateur* (homo telespectator) que Jean Cazeneuve avait étudié dans les années '70 s'est transformé en une créature hybride, entre acteur et spectateur, douée d'ubiquité et branchée à des réseaux interactifs allant bien au-delà des simples communications de masse cathodiques. La *sémiosis*⁴⁸ (penser et signifier) est maintenant éclatée en une pluralité de canaux et de codes⁴⁹. Les spectateurs⁵⁰ sont plus que jamais sollicités de toutes parts, jonglant avec un langage visuel polysémique et polyphonique de plus en plus complexe croulant sous le poids d'une mémoire culturelle en expansion constante et

⁴⁴ C'est-à-dire principalement l'arrivée d'Internet et des réseaux de communication.

⁴⁵ Principalement la télévision qui accaparait auparavant le plus l'attention des spectateurs.

⁴⁶ Pensons entre autres à l'aventure de Vidéoways au Québec.

⁴⁷ Par exemple, la télé réalité et le docu-fiction.

⁴⁸ Voir à ce sujet les écrits de Charles Sanders Peirce.

⁴⁹ Voir à ce sujet les écrits de Jean-Marie Klinkenberg sur les discours pluricodes à multiples canaux.

⁵⁰ Le terme traditionnel de « spectateur » devrait d'ailleurs être révisé, car ce dernier est amené aujourd'hui à se retrouver dans des dynamiques beaucoup plus actives en relation avec les médias.

rapide.

3.1 Le discours artistique comme mode d'expérimentation

L'art visuel a été dès le début un espace d'exploration des nouvelles possibilités des communications. Différent de la science dans sa façon d'interroger le réel, l'art a en effet participé également à développer des questionnements pertinents sur le domaine des *NTIC* (nouvelles technologies de l'information et des communications) en pleine expansion. Comme forme d'expression, l'art est un dialogue entre le *je* et le *nous*; un lien constructif qui participe à la cohésion sociale et à la mémoire culturelle. Entre l'action de l'artiste et le regard de l'esthète s'installe un jeu de ré-appropriation et d'interprétation qui concoure au système des idées du monde contemporain. Comme discours, ce que l'art a à dire c'est une recherche de compréhension, une quête du sens. Il s'inscrit dans une exploration de la sémiotique (penser et signifier) et des modes discursifs *de la mémoire culturelle*⁵¹. En ce sens, l'art n'est pas qu'une machine de création, mais aussi (et surtout) une alternative didactique à la compréhension des systèmes de sens du monde moderne. À l'avant-garde des grandes transformations, il a participé activement au développement des techniques, des savoir-faire et des technologies des communications à travers les expérimentations de groupes et d'artistes innovateurs et d'événements marquants.

Dès les années '50, Pierre Francastel avait analysé la fonction artistique moderne et son implication dans les développements de la société. Il s'était penché sur les premières rencontres entre l'art et la machine dans son livre « Art et techniques aux 19^e et 20^e siècles »⁵². Depuis la fin de la Révolution française, comme

⁵¹ Par et pour l'être humain, c'est-à-dire un discours qui questionne les tenants et aboutissants des systèmes de représentations de l'être humain.

⁵² Pierre Francastel : « Art et technique aux XIX^e et XX^e siècles », Éditions Gonthier, Paris, 1956

le montre Fourastié⁵³, l'homme était devenu faustien en intensifiant sa transformation de la nature environnante par des procédés mécanisés. Au sein de la société, les transformations et représentations s'en sont retrouvées plus que jamais liées. L'art s'est trouvé une niche particulière, concourant également à l'exploration des représentations sociales et au développement de la société. L'art n'est pas qu'une question d'esthétique et de sensibilité. Les ethnologues comme Marcel Griaule⁵⁴ nous ont appris en effet que les processus artistiques pouvaient avoir tout autant que les techniques un caractère hautement didactique et pratique. Au même titre que le phénomène du jeu que Roger Caillois⁵⁵ a très bien étudié, l'art est ainsi un moyen dynamique d'explorer le réel, ses représentations et sa mémoire culturelle. Les artistes ont toujours été à l'avant-garde des réflexions sur la culture et la technologie de leur époque. Ils n'ont pas attendu les proclamations officielles de révolutions technologiques pour expérimenter les possibilités des nouveaux médiums qui semblaient poindre à l'horizon. Des mouvements comme le cubisme⁵⁶, le dadaïsme⁵⁷ ou Fluxus⁵⁸ ont grandement contribué par leur discours artistique au brassage d'idée tournant autour des nouvelles possibilités des communications. Pensons entre autres à l'artiste Nam June Paik⁵⁹ qui a réalisé des expérimentations novatrices avec des télévisions dans les années '60 aux États-Unis. Ainsi, l'art d'avant-garde n'est pas seulement un simple espace de débats esthétiques, mais surtout un *instrument* discursif de toutes les expériences d'adaptation aux nouvelles conditions économiques et techniques. Ces artistes ont développé des processus artistiques qui s'articulent comme des discours dynamiques au sein de la société. Comme ce que

⁵³ J. Fourastié : « Machinisme et bien être (L'homme et la machine, I) », 1951

⁵⁴ Marcel Griaule : « Réflexions sur les symboles soudanais », Cahiers internationaux de Sociologie, 1952

⁵⁵ Roger Caillois : « Les jeux et les hommes : le masque et le vertige », Paris, 1958

⁵⁶ Pensons par exemple à Georges Braque et Pablo Picasso (1907-1914)

⁵⁷ Entre autres, à New York avec Marcel Duchamp et Man Ray (1915-1921)

⁵⁸ Mouvement artistique né dans les années '60 et comptant par exemple dans ses rangs Henry Flynt, Yoko Ono et Nam June Paik.

⁵⁹ Nam June Paik (1932-2006) est considéré comme le maître de l'art vidéo ayant fait partie de Fluxus.

nous retrouvons dans une structure discursive traditionnelle, nous remarquons en effet un système d'appropriation et de recombinaison (exploration et expérimentation) à l'œuvre dans les créations artistiques qui mène à des questionnements constructifs sur les nouvelles réalités d'un monde en mouvement rapide et constant.

Braque et Picasso incorporaient déjà dans leurs tableaux des matériaux du quotidien (journaux, frange de nappe, corde...) exprimant ainsi la lutte qu'ils menaient pour que le contenu discursif de la toile ne soit pas restreint au domaine de la peinture. Cette démarche novatrice montra la voie à des dizaines d'artistes comme par exemples Malevitch, Tatline, Pollock et d'autres tels que Richard Prince⁶⁰ qui vont même aller jusqu'à peindre sur toile des abstractions numériques préalablement créées sur ordinateur. Cette propension à vouloir briser le carcan des arts traditionnels selon diverses modalités en incorporant dans les œuvres de nouveaux matériaux témoigne d'une préoccupation majeure des artistes contemporains. En effet, ils cherchent ainsi à trouver le meilleur moyen possible de formuler un énoncé artistique adapté à la réalité moderne. Les révolutions technologiques ont eu des impacts marquants sur les artistes. Comme le montre Michael Rush dans son ouvrage sur les nouveaux médias, ceux qui utilisent les technologies dans leur démarche artistique considèrent faire partie du changement et y participer. De leurs travaux et recherches sont parfois nées des avancées technologiques. Les arts fondés sur la technologie ont fait entrer la création artistique dans des domaines qui jadis étaient dominés par les ingénieurs et les techniciens. Sans vouloir faire resurgir inutilement le vieux débat entre art et technique, nous pouvons toutefois affirmer que malgré une finalité différente, nous ne pouvons parler d'une opposition assurée entre art et technologie, mais bien d'une complémentarité constructive. L'artiste se retrouve maintenant plus

⁶⁰ Peintre et photographe américain qui a utilisé des techniques comme le collage, mariant ainsi technologies et arts traditionnels.

que jamais dans une double réalité, à cheval entre développement technologique et processus artistique.

3.2 Terminologie et historique du développement de l'art visuel moderne

L'histoire de l'art numérique doit autant à l'histoire des sciences et des technologies qu'aux influences de courants et mouvements artistiques. Les démarches exploratoires des artistes ont questionné ces développements, mais elles s'en sont également nourries. Ce que l'on connaît aujourd'hui sous le vocable d'art des nouveaux médias à une histoire déjà fort remplie. La terminologie des arts technologiques a d'ailleurs toujours été en mouvement. Cela est fort révélateur sur la nature même de ce concept. Ce qui est aujourd'hui désigné sous le nom d'art numérique a changé de noms à de multiples reprises depuis son origine. Dans les années '70, avec les premiers développements du micro-ordinateur, il est courant d'utiliser les termes d'« art informatique » ou encore « art à l'ordinateur »⁶¹. Les transformations rapides de la technologie et de leurs usages ont eu des impacts certains sur la terminologie utilisée. Dans les années '80 et '90, de grandes avancées technologiques ont été marquantes en ce sens. L'art numérique a été ainsi aisément associé aux nouveaux médias, une appellation que l'on réservait seulement encore récemment au cinéma, à la vidéo, à l'art sonore et autres formes hybrides.

L'utilisation de catégorisations et étiquettes multiples témoigne d'un profond besoin de saisir le mieux possible un phénomène complexe et diffus en mutation. Le qualificatif « nouveaux » est d'ailleurs questionnable. En effet, la nature éphémère du terme se remarque également dans d'autres appellations récentes comme par exemple les « nouvelles technologies de l'information et des communications » (ou NTIC). Cette prétention à la nouveauté qui resurgit constamment nous amène à nous

⁶¹ Moles, A : « Art et ordinateur », Casterman, Paris, 1971

demander ce qui peut bien être fondamentalement nouveau dans l'art numérique. Certains concepts explorés sont vieux de presque un siècle alors que d'autres ont déjà été traités dans ce que nous appelons les arts traditionnels. Quelle est donc la véritable nouveauté ? Dans la lignée des écrits de Christiane Paul⁶², nous pensons que ce qui est nouveau est principalement le degré de développement complexe auquel la technologie des arts visuels est parvenue ouvrant ainsi des perspectives novatrices dans les domaines de la création. Les limites ont été constamment repoussées par l'utilisation de ces technologies. Le cadre systémique de la représentation de la réalité s'est ainsi développé au-delà des premières attentes. Nous n'avons qu'à penser à ce que les avancées de la technologie 3d ont apporté tant au cinéma que dans de multiples usages des arts numériques. D'ailleurs, le terme même d'*art numérique* couvre un éventail très large de pratiques différentes à première vue. Également, d'un point de vue esthétique, cette terminologie fait référence à un ensemble considérable et peu homogène.

Pour éviter de se perdre ainsi dans la complexité du phénomène et surtout bien saisir ses tenants et aboutissants, notre étude va se concentrer principalement sur les traits fondamentaux de l'art vidéo et de la photo numérique; leur langage esthétique et leur histoire technologique et artistique. Nous allons donc nous attarder à la tendance qui utilise l'art numérique comme un médium à part entière et non comme un simple outil pour travailler sur des objets traditionnels⁶³. C'est en quelque sorte une étude sur les « œuvres dématérialisées »; fabriquée, stockée et présentée exclusivement sous forme numérique où l'on retrouve les pleins potentiels interactifs et participatifs. Ces catégorisations ne sont cependant pas définitives, car le territoire des technologies en développement constant est traversé par des mouvances hybrides. Le phénomène

⁶² Voir entre autres le livre « L'art numérique », Thames & Hudson, 2004, Paris

⁶³ Par exemple, la photographie en impression sur papier ou encore la sculpture qui utilise le numérique pour conceptualiser des designs à reproduire par la suite dans un matériau traditionnel.

n'est pas réduit pour autant à des limites fixées à priori, car nous allons nous attarder aussi tant à identifier les traits distinctifs du médium qu'à suivre de près ses évolutions et mutations. Les manifestations de l'art vidéo numérique sont maintenant exponentielles. Il y a une quantité démesurée de nouvelles créations chaque jour et de néophytes s'adonnant à l'expérimentation visuelle. Des changements technologiques et sociaux au cours des années ont amené cette réalité. Le développement d'Internet et des communautés de créations en ligne ainsi que la démocratisation des technologies vidéo ont amené cet état de fait. Toutefois, les débuts de la création vidéo furent beaucoup plus modestes et orientés vers des visées esthétiques, conceptuelles et technologiques plus exploratoires.

3.3 Les années '40 et '50 : Les premières grandes explorations visuelles

Au départ, leurs travaux ne furent présentés que lors de conférences spécialisées ou de festivals consacrés aux nouvelles technologies de l'information et des communications. Ces explorations et créations novatrices étaient alors considérées au mieux comme appartenant à la périphérie du monde de l'art. Il ne faut pas oublier que l'histoire de l'art visuel numérique est autant tributaire des sciences et technologies que des influences artistiques. En effet, les développements des technologies visuelles ont été liés au départ au complexe militaro-industriel, aux centres de recherche ainsi qu'à la culture de consommation de masse. De nombreuses innovations technologiques ont eu des impacts majeurs sur la création artistique. Le développement des ordinateurs a eu lieu au départ principalement dans les universités et centres de recherche avant d'occuper une place centrale dans nombre de formes d'art.

Le mathématicien Norbert Wiener a marqué les premiers pas de la *cybernétique* en inventant le terme dans les années '40. Les théories de Wiener ont servi de base aux recherches sur la *symbiose* entre l'homme et la machine, un concept

qui a été plus tard exploré par de nombreux artistes. La machine analogique Memex du scientifique militaire Vannevar Bush⁶⁴ fut un des premiers systèmes *hypertextuels* à être imaginé en 1945. Il ne vit jamais le jour, mais mena toutefois indirectement à d'autres projets numériques de plus grande envergure comme l'ENIAC et l'UNIVAC. Ce dernier fut un des premiers ordinateurs traitant des données alphanumériques à être commercialisé. Au gré de son développement, l'ordinateur va prendre de plus en plus de place dans le processus exploratoire de nombreux domaines artistiques. Certains artistes, comme par exemple John Whitney⁶⁵, Charles Csuri⁶⁶ et Vera Molnar⁶⁷, vont utiliser dès leurs prémisses ces technologies dans leur démarche artistique.

Depuis 1949, l'art visuel traditionnel a été considérablement transformé par des explorations artistiques comme celle de Jackson Pollock, Lucio Fontana et Shozo Shimamoto. Le conservateur américain Paul Schimmel⁶⁸ affirme d'ailleurs que ces trois tableaux ont métamorphosé par leur action picturale le visage de l'art. Mécontents de la canonisation de l'expressionnisme abstrait, de nombreux artistes internationaux tels que Allan Kaprow⁶⁹, Georges Mathieu⁷⁰, Yves Klein⁷¹ et Atsuko Tanaka⁷² vont être influencés par ces démarches innovatrices et vont désavouer la

⁶⁴ Bush, Vannevar : « As we may think », in *Atlantic Monthly*, Juil. 1945

⁶⁵ John Whitney (1917-1996), celui à qui ont attribué le titre de *père du graphisme informatique*.

⁶⁶ Le film *Hummingbird* (1967) de Charles Csuri est considéré comme un jalon important de l'animation par ordinateur.

⁶⁷ Vera Molnar est une artiste plasticienne née à Budapest qui a utilisé très tôt des programmes informatisés dans la création d'œuvres combinatoires et sérialisées.

⁶⁸ Voir à ce sujet Birringer, Johannes : « Media and performance : Along the border », Baltimore, 1998

⁶⁹ Allan Kaprow (1927-2006) fut un artiste américain et élève de John Cage devenu le symbole de ceux qui rejettent les idées concernant l'art jusqu'à effacer les frontières entre art et non-art.

⁷⁰ Georges Mathieu est un artiste français qui dès 1947 va organiser une série de manifestations en faveur d'un art libéré de toutes les contraintes classiques.

⁷¹ Yves Klein (1928-1962) est un peintre avant-gardiste qui a participé à la création du *nouveau réalisme*.

⁷² Atsuko Tanaka (1932-2005) est une artiste japonaise à l'origine du mouvement d'avant-garde *Gutai* dès 1955.

toile comme seul espace d'expressivité pour ainsi atteindre une plus grande liberté d'expression. L'*action painting* de Pollock, les lacérations de Fontana⁷³ et les perforations de Shimamoto⁷⁴ ont contribué en quelque sorte à ouvrir l'art à de nouvelles perspectives. Le domaine de l'art visuel a ainsi revêtu de nombreuses formes, intégrant même des éléments de la culture populaire et des communications de masse.

La télévision a été un espace d'exploration fertile pour les artistes des années '50. Les premiers gestes artistiques de la vidéo furent d'ailleurs des gestes d'appropriation et de *défiguration* des images télévisuelles. Nam June Paik et Wolf Vostell déburent ainsi à cette époque des expériences de distorsion du signal de la télévision tout comme Jackson Pollock et Fontana avaient déconstruit l'action picturale quelques années auparavant. Ces nouvelles interventions artistiques s'inscrivent alors dans une esthétique de la déconstruction de la télévision et s'attaquent à la fois au médium et au média. Ces artistes utilisaient les défauts du téléviseur pour en faire une forme de sculpture électronique. Ce processus artistique que certains nommeront *décollage*⁷⁵ fera usage de dérèglages, de modifications électroniques et de combinaisons avec d'autres formes d'art. Wolf Vostell va par exemple décoller visuellement l'image télévisuelle de son cadre en dérégulant le *tracking* et en coupant le son du contexte dans une œuvre intitulée *Sun in your head* (1963) L'image est ainsi zébrée et *scratchée*⁷⁶ glissant par saut d'un bord à l'autre du

⁷³ Lucio Fontana (1899-1968) est un peintre italien d'origine argentine pionnier de l'*Arte povera*. Il s'attaque au tableau pour introduire une notion d'espace et de profondeur à son travail.

⁷⁴ Shozo Shimamoto est un artiste japonais membre du mouvement d'avant-garde *Gutai*.

⁷⁵ Terme inventé par Vostell dans les années '50 en réaction au *collage*. Voir à ce sujet p.22 Parfait, Françoise : « Vidéo : un art contemporain », Éditions du regard, 2001.

⁷⁶ Ce terme ne sera véritablement utilisé en vidéo que bien après les années '80. Il origine du *scratching* une technique des *djs* qui est apparue à la fin des années '70 avec Grand Wizard Theodore et Grand Master Flash aux États-Unis.

cadre évoquant ainsi le phénomène du *flicker*⁷⁷. Le nouveau médium est donc d'abord interrogé par lui-même. La maîtrise de cet outil de création passe paradoxalement par une réappropriation, mais aussi par une forme de *sabotage* de toutes sortes (dérèglages, perturbations et parasitages) ouvrant de nouvelles possibilités⁷⁸ souvent jusqu'alors insoupçonnées.

3.4 Les années '60 et '70 : Les premières grandes mutations

Dans les années '60 et '70 vont apparaître de nouveaux concepts clés qui seront par la suite importants dans le processus de création des artistes en art technologique. En 1961, Theodor Nelson reprit et développa les concepts de Vannevar Bush et forgea les mots *hypertexte* et *hypermédia* pour désigner un espace d'écriture et de lecture où se rencontrent tant l'image, le son que le texte. Cet environnement hyperlié et ramifié de Nelson préfigurait les communautés de partage de création en réseau qui verront le jour beaucoup plus tard. Au plus fort de la guerre froide, en 1964 la Rand Corporation⁷⁹ soumet à l'ARPA⁸⁰ une proposition de réseau de communication non centralisé et donc protégé de toute attaque nucléaire. En 1969, un embryon de réseau nommé ARPANET est créé et composé de quatre des superordinateurs placés dans des universités et des centres de recherches américains. Ce sont les prémisses du *World Wide Web* qui verra le jour véritablement dans les années '90 et qui donnera aux artistes le moyen de se regrouper rapidement dans des réseaux dynamiques pour partager image, son et texte. Un autre concept important dans la culture informatique et dans les processus de création est celui de l'*interface* qui va apparaître à la fin des années '60. En effet, en 1968 Douglas Engelbart du

⁷⁷ Pulsations optiques issues d'une succession de jets très brefs d'informations visuelles. Par exemple, voir l'œuvre de Robert Breer (*Image by image*, 1954) ou encore celle de l'Autrichien Peter Kubelka.

⁷⁸ Des artistes comme Jean Otth en Suisse, David Hall et Tony Sinden en Grande-Bretagne vont intensifier par la suite ces explorations avec le médium de la télévision.

⁷⁹ Groupe d'experts de la guerre froide

⁸⁰ Agence de projet de recherche avancée rattachée au département de la défense américaine.

Stanford Research institutes propose les idées révolutionnaires de pixélisation (ou bit-mapping), de fenêtres et de manipulation directe à l'aide d'une souris. Ce concept de *pixélisation* établissait un lien entre les électrons des processeurs informatiques et une image sur l'écran. Étant donné que dans le traitement de l'information l'ordinateur ne connaît que deux états soit ouvert ou fermé (0 ou 1, le courant passe ou ne passe pas), selon cette idée chaque pixel de l'écran pouvait ainsi être associé à des unités de mémoire élémentaire (ou bits) qui ne pouvaient prendre que deux valeurs soit 0 ou 1. L'écran devenait alors une grille de pixels activés ou désactivés, allumés ou éteints. Cet espace bidimensionnel pouvait être manipulé par pointage et glissement grâce à une souris prolongeant la main de l'utilisateur dans l'interface. Les concepts de base d'Engelbart vont être développés dans les années '70 par une équipe du Xerox PARC à Palo Alto en Californie. Ces recherches vont aboutir à l'interface graphique⁸¹ et à la métaphore du bureau avec ses strates et ses fenêtres. Ce n'est qu'en 1983 qu'Apple va populariser cette métaphore dans la commercialisation du Macintosh, très utilisé par les artistes en art graphique.

Il ne faut toutefois pas croire que l'art numérique n'est rétribuable que des grandes avancées technologiques, car il est également lié intimement à des mouvements artistiques antérieurs qui ont marqué l'histoire. Des mouvements comme Dada, Fluxus ou encore l'art conceptuel ont eu en commun le fait de privilégier des instructions formelles, des notions de concepts et de remettre en question l'unicité et la matérialité de l'objet d'art. Par exemple, dans la poésie dadaïste qui repose sur des variations aléatoires de mots et de vers, des instructions formelles créent un artifice né du hasard et du contrôle. C'est un processus combinatoire qui participe activement à la création de l'œuvre. Ces règles artistiques peuvent ressembler aux algorithmes à la base des logiciels en ce qu'elles aboutissent tous les deux à un *résultat* en un

⁸¹ Ou GUI en anglais soit *Graphic User interface*.

nombre fini d'étapes. De nombreux auteurs d'environnements virtuels s'inspirent aujourd'hui de ce type de combinaison⁸². Très tôt des artistes comme Marcel Duchamp et László Moholy-Nagy avaient déjà exploré les notions d'interaction et de *virtualité* dans le rapport entre objet et effet optique. Par exemple, les sculptures de lumière cinétiques de Moholy-Nagy développaient des notions de volumes virtuels qui ont influencé par la suite de nombreux artistes du numérique. L'impact de Duchamp dans l'art numérique a été tout aussi grand avec ses *ready-mades* qui anticipaient l'appropriation et la manipulation d'images trouvées (ou copiées) qui jouent maintenant un rôle important dans nombre d'œuvres digitales.

Dans les années '60, les événements et *happenings*⁸³ du groupe Fluxus étaient fondés sur l'exécution d'instructions combinatoires précises. En effet, les compositions musicales de John Cage et les créations visuelles de Nam June Paik ont marqué l'histoire de l'art numérique par leurs innovations en annonçant les futures expérimentations de l'art interactif. Déjà le groupe Fluxus préfigurait cette notion d'*interaction* par la participation du public à des événements performatifs. Dans ces *happenings*, nous retrouvons alors des *crossover* interdisciplinaires où les premières manifestations de l'art vidéo se développent à la rencontre des arts plastiques, de la musique, de la danse et du théâtre. Ces échanges dynamiques des expressivités artistiques vont participer grandement au développement des explorations visuelles et de leurs possibilités. Ils préfigurent ce que nous appellerons plus tard le *multimédia*. À cette époque, ces interactions entre différents artistes réunis dans un même événement performatif pour créer par combinaisons et recombinaisons improvisées

⁸² Comme par exemple les processus combinatoires de l'OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle), une association d'écrivains et d'artistes fondée en 1960 par Raymond Queneau et François Le Lionnais pour qui la création artistique devait être soumise à un calcul intellectuel.

⁸³ Dans les années '50, un *happening* était une performance considérée comme artistique, n'ayant pas de public, seulement des intervenants. C'est également un événement collectif qui laisse place à l'improvisation. Le terme fut inventé par Allan Kaprow qui l'utilisa pour la première fois en 1957.

d'éléments disparates permettent également d'explorer le discours de la culture de masse au-delà des cadres rigides des médias traditionnels.

Le Dadaïsme et l'Oulipisme présentaient, tout comme les œuvres de Duchamp et Cage, la notion de *hasard contrôlé* que nous retrouvons aujourd'hui comme principe de base des paradigmes les plus courants des différents médiums numériques. Le concept d'*accès aléatoire* (ou *random access*) est ainsi à la base du traitement et de la composition de l'information. L'artiste numérique américain Graham Weinbren⁸⁴ affirme à ce sujet que la révolution numérique que nous avons connue a été une révolution de l'accès aléatoire, c'est-à-dire une révolution fondée sur les développements des possibilités d'accès instantanés à des éléments médias qui peuvent ensuite être assemblés selon un nombre infini de combinaisons. En 1963, l'artiste Coréen Nam June Paik avait déjà exploré ce concept dans une de ses œuvres intitulées à juste titre *Random Access*⁸⁵. Dans cette installation une cinquantaine de bandes audio étaient collées sur un mur comme une toile d'araignée. Les visiteurs (considérés ici aussi comme des participants) pouvaient les lire aléatoirement au moyen d'une tête de lecture provenant d'une platine cassette que l'artiste avait raccordé à une paire d'enceintes audio.

Dans cette exploration artistique, nous retrouvons également les notions d'*interaction* communicationnelle et de *base de données*. En effet, les visiteurs interagissent également avec l'œuvre de l'artiste et deviennent eux aussi des participants sans lesquels la démarche artistique n'est pas complète. C'est un désir d'inclure le « spectateur »⁸⁶ dans le processus créatif qui va se développer par la suite dans une interactivité plus complexe amenant des interventions plus innovatrices

⁸⁴ Voir à ce sujet Couchot, Edmond et Hillaire Norbert : « L'art numérique », Paris, Flammarion, 2003

⁸⁵ Voir aussi l'installation « Participation tv » (1963) toujours de Nam June Paik qui permettait aux spectateurs d'interagir sur des images télévisuelles.

⁸⁶ Voir Boal, Augusto : « Jeux pour acteurs et non-acteurs », La découverte / poche, Paris, 1997

grâce aux nouvelles technologies de l'information et des communications. Des dispositifs et des interfaces particuliers vont dépasser le stade de l'instrumentalisation et vont offrir à tous et à chacun de devenir acteur et de participer ainsi activement. Il y a aussi les premières utilisations aléatoires d'une base de données dans un cadre artistique. La manipulation de bandes magnétiques préfigure ici les premières expérimentations de visuels informatiques, mais surtout beaucoup plus tard l'utilisation intensive de bases de données informatisées complexes dans des projets artistiques de plus grande ampleur.

Les premiers visuels informatiques remontent au début des années '60. C'est au New Jersey dans les laboratoires Bell que le chercheur Michael A. Noll réalisa les premières images entièrement créées par ordinateur. L'œuvre intitulée *Gaussian Quadratic* fut présentée en 1963 lors de l'exposition *Computer generated pictures* à la Howard Wise Gallery de New York. D'autres œuvres suivirent par la suite, comme celles de Georg Nees⁸⁷, Frieder Nake et Bela Julesz⁸⁸, qui surent montrer l'essence de l'esthétique du médium numérique et le potentiel des fonctions mathématiques à la base de tout processus de dessin informatisé. Nombre d'œuvres réalisées à cette époque, au début de l'ère informatique, continuent d'influencer les pratiques et manipulations visuelles des artistes de l'art numérique. Par exemple, l'utilisation des technologies informatisées par Charles Csuri pour réaliser des images numériques dans les années '60⁸⁹ a marqué les développements de l'art visuel. Ce passage important de l'ère industrielle à l'ère électronique a amené un intérêt croissant des artistes pour des croisements entre diverses formes d'art et les nouvelles technologies.

⁸⁷ Georg Nees, Frieder Nake et Michael A. Noll sont à l'origine du terme *computer art*.

⁸⁸ Bela Julesz (1928-2003) est à l'origine du *Random dot stereogram* et de la création d'autostéréogramme. Ces deux techniques présentent des paires d'images en 2d formées de pixels qui lorsque regardé avec un stéréoscope deviennent des images en 3d.

⁸⁹ Il réalise ses premières images numériques en 1964 à l'aide d'un ordinateur IBM7094 mais c'est son film d'animation *Hummingbird* en 1967 qui pose un jalon important dans l'histoire de l'animation assistée par ordinateur.

Des projets innovateurs ont d'ailleurs vu le jour à cette époque pour développer la collaboration entre artistes et ingénieurs. Le scientifique Billy Klüver⁹⁰ a fondé en 1966 le premier exemple de collaboration complexe entre programmeurs, chercheurs, artistes et ingénieurs intitulé *EAT* (Experiments in Art and Technology). Ces échanges constructifs et dynamiques entre art et technologie deviendront d'ailleurs une des caractéristiques majeures de l'art numérique.

Les avancées de l'art vidéo des années '60 ont également participé au rapprochement entre les domaines artistiques et technologiques. La démocratisation de la caméra et l'expansion de la diffusion télévisuelle vont servir également aux intérêts artistiques. Les moyens de communication de masse vont permettre aux deux mondes de se rencontrer plus facilement. En Californie, à la même époque, la station KQED va mettre sur pied un centre d'expérimentation en télévision (NCET) et ainsi amener des outils technologiques à la disposition de créateurs comme Stephen Beck ou Don Hallock. Des artistes comme Dennis Oppenheim, Robert Smithson, Walter de Maria et d'autres du *Land Art*⁹¹ vont aussi utiliser la télévision dans le cadre de leur démarche artistique pour diffuser leur discours exploratoire. Des émissions telles que *Broadcast Jazz Workshop*⁹² ou *The medium is the medium*⁹³, sur la station publique WGBH de Boston, vont ainsi participer à faire connaître les premières explorations artistiques. Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene et James Seawright vont contribuer à ces émissions par des expérimentations vidéo à la croisée de multiples formes d'expressivités artistiques. Doug Hall⁹⁴, Chris Burden⁹⁵ et Nam June Paik vont

⁹⁰ Billy Klüver (1927-2004) scientifique et ingénieur suédois qui a travaillé dans les laboratoires Bell aux États-Unis et qui organisa différents événements réunissant artistes et technologues.

⁹¹ Mouvement artistique des années '60 et '70 qui utilise l'environnement naturel comme matériaux artistique.

⁹² Émission sur le jazz où des images électroniques étaient diffusées dès 1964.

⁹³ En réponse ironique à la phrase célèbre de Marshall McLuhan.

⁹⁴ Avec son œuvre intitulée *Tv interruptions* en 1971.

⁹⁵ Avec *Promo* en 1976.

aller beaucoup plus loin dans la démarche artistique et vont travailler directement au sein de l'outil télévisuel. La télévision devient alors un incontournable moyen de diffusion d'une culture de masse. Les Américains la regardent alors jusqu'à sept heures par jour. Par cette nouvelle fenêtre ouverte sur le monde se développe ainsi une société de consommation tentaculaire. Une grande partie de la culture s'articule rapidement autour de la télévision. L'art vidéo n'y échappe pas. Dans le contexte des mouvements militants, politiques et engagés des années '60 va se développer également des expériences d'*antitélévisions*, parallèles et contestataires comme *Guérilla Television* et *Ant Farm*⁹⁶ qui vont tenter d'élaborer un discours alternatif à celui de la télévision commerciale.

D'autres artistes tels que Allan Kaprow, Lynda Benglis ou Robert Morris vont s'approprier la télévision et explorer ses possibilités tout en questionnant ses limites. Ainsi par l'utilisation de réseau de télé des dispositifs de visuel en direct vont être testés dans des galeries d'art ou autres institutions de recherche. Par le fait même, la vidéo va ainsi être intégré dans la mouvance des performances et de l'art action déjà fort active dans des champs strictement artistiques. À ce sujet, Françoise Parfait affirme d'ailleurs judicieusement dans son livre sur l'art vidéo que la technologie télévisuelle d'alors « (...) se met au service d'un art participatif qui s'ancre dans l'expérience de la vie quotidienne »⁹⁷ C'est autour de ces explorations de la technologie de masse par des réappropriations innovatrices que des discours alternatifs vont se partager et engendrer des interactions constructives et marquantes pour les développements futurs de l'art vidéo.

⁹⁶ Groupe d'artistes de San Francisco qui va utiliser la vidéo pour contester le discours de la télévision grand public.

⁹⁷ P.52.

Comme médium artistique, la vidéo a été grandement tributaire des avancées technologiques au cours des années. Le passage de l'analogique au numérique dans les années '90 a sûrement été le plus grand changement dans ce domaine. Toutefois, d'autres développements technologiques ont permis aux artistes de s'approprier plus facilement des moyens de manipuler l'image animée et de diffuser leurs discours à plus grande échelle. En 1965, Sony met sur le marché le système d'enregistrement vidéo portable le *Portapak*⁹⁸. À la même époque, Andy Warhol et Nam June Paik furent les premiers à créer des œuvres d'art vidéo avec les technologies naissantes. La portabilité innovatrice, le prix plus accessible et la flexibilité accrue de ces nouveaux appareils permirent à la vidéo de s'affranchir du cinéma. L'art *vidéographique* devient un genre autonome, avec son esthétisme propre et son processus discursif particulier. À ce sujet, Michael Rush cite l'artiste Dan Graham⁹⁹ qui affirmait justement :

« La vidéo retransmet des données indigènes dans l'environnement immédiat, présent. Le cinéma est contemplatif et *distancié*, il détache l'observateur de la réalité présente et fait de lui un spectateur »¹⁰⁰

La vidéo permettait un sentiment nouveau d'intimité et une mobilité accrue. Des artistes comme Vito Acconci et Bruce Nauman vont braquer l'objectif de la caméra sur eux-mêmes et ainsi enregistrer le geste du créateur donnant à voir son corps attelé à l'acte de création. Cette révolution qui s'en suivit fut alors appelée *Guerilla video*. Plusieurs artistes et membres de contre-cultures telles que *Ant Farm*, *Videofreex* et *Top Value Television* utilisèrent également ces outils pour réaliser et diffuser leurs discours artistiques et politiques. Les développements technologiques

⁹⁸ Le premier enregistreur vidéo *Portapak* fut le Sony DV-2400 *Video Rover* qui était assez léger pour permettre sa manipulation sur le terrain.

⁹⁹ Dan Graham est un artiste américain qui implique dans ses œuvres conceptuelles le regard du spectateur et amène ce dernier à se questionner sur des interrogations dépassant les domaines simplement artistiques.

¹⁰⁰ P.90.

qui virent le jour par la suite - comme par exemple les formats Betamax et VHS dans les années '70, 8mm dans les années '80 et *mini-dv* dans les années '90 – amenèrent une meilleure flexibilité du médium et une démocratisation accrue de la vidéo. Les artistes produisent donc à partir du milieu des années '60 des images de manière plus autonome en contrôlant à part entière leur réalisation de la prise de vue à la postproduction. Ces nouvelles technologies auront ainsi un impact certes sur les usages et manipulations de l'image en mouvement, mais aussi et surtout sur la conception du temps et de la mémoire dans l'art visuel et même dans de nombreux autres domaines de la société.

3.5 Les années '70 et '80 : La vidéo et l'espace-temps

Dans les années '70 et '80, l'image vidéo permet le traitement en temps réel et la diffusion en direct. La génération synthétique du matériel visuel, le montage non linéaire et des supports analogiques et par la suite numériques permettent d'étirer et de manipuler le temps (la vitesse et la temporalité vidéo) beaucoup plus facilement. Les artistes Nam June Paik, Ed Emshwiller, Steina et Woody Vasulka, et aussi Eric Siegel amènent au début des années '70 de nouvelles possibilités de traitement de l'image par leur travail exploratoire en collaboration avec des ingénieurs et des chercheurs. Des synthétiseurs analogues et digitaux sont ainsi créés comme par exemple le *Dual Colorizer* (1971), le *Chromaton 14* (1974) ou encore le *Fairlight CVI* (1984)¹⁰¹. Ces outils technologiques vont permettre aux artistes en art visuel de découper, coller et recoller des images et des parties d'images en manipulant l'espace et le temps avec une flexibilité accrue.

¹⁰¹ Conceptualisé par les ingénieurs australiens Peter Vogel et Kim Rylie, le *Fairlight CVI* (Computer video instrument) sera en fait un parfait hybride du synthétiseur analogue et de l'ordinateur digital, arrivé en même temps que le *Macintosh* d'Apple en 1984.

De nouveaux dispositifs d'enregistrement et de diffusion en temps réel vont venir transformer une grande partie des pratiques vidéo des artistes et esthètes des années '70 et 80, et préfigurer des concepts aujourd'hui devenus communs tels que l'interactivité. La distinction entre sujet et objet va devenir de plus en plus floue; une nouvelle configuration de la visibilité et de la réception va s'installer. Le spectateur devient également créateur (et vice versa) en participant (directement ou indirectement) à des créations vidéographiques en direct. Le discours vidéo va proposer des questionnements et explorations des notions de temps, d'espace et de mémoire. En 1977, à la Documenta VI de Cassel, Douglas Davis organise la télédiffusion par satellites dans plus de vingt-cinq pays des œuvres de Nam June Paik, de la musicienne Charlotte Moorman¹⁰² et de Joseph Beuys. Ce sont les débuts de la diffusion à grande échelle de performance en direct en art visuel. La télédiffusion d'un discours artistique est élargie; ce sont les prémisses de la création d'un espace virtuel dans une simultanéité hors de toute frontière géographique. La même année à New York (Liza Bear¹⁰³ et Willoughby Sharp¹⁰⁴) et à San Francisco (Sharon Grace¹⁰⁵ et Carl Loeffler¹⁰⁶) des artistes montent le projet *Send/receive Satellite Network*. Cette transmission interactive en direct par satellite entre deux villes va se dérouler pendant quinze heures.

¹⁰² Madeline Charlotte Moorman (1933-1991) violoncelliste et artiste de performance américaine impliquée dans le mouvement Fluxus.

¹⁰³ Cinéaste, artiste et cofondatrice du magazine new-yorkais *Avalanche*

¹⁰⁴ Artiste, curateur et auteur né en 1936 à New York. Il est cofondateur du magazine *Avalanche* avec Liza Bear.

¹⁰⁵ Depuis le début des années '70, Sharon Grace s'est lancé dans de nombreuses explorations des arts électroniques audio-visuels interactifs.

¹⁰⁶ Fondateur d'une organisation alternative d'artiste en Californie, La Mamelle/Art Com établie à San Francisco depuis 1975. Il a été le premier à monter une collection de vidéo art en Californie.

Par la suite, à la fin des années '70 de nombreux autres projets artistiques vont présenter des performances *live* de création collaborative diffusée à grande échelle avec l'aide des nouvelles technologies développées à ce moment. Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz en association avec la Nasa et l'Educationnal Television Center de Menlo Park en Californie vont présenter une performance interactive dansée retransmise simultanément dans plusieurs villes du monde. Le Canadien Robert Adrian va aller encore plus loin en 1982 en organisant un événement intitulé *The world in 24 hours* au cours desquels des artistes répartis dans seize villes sur trois continents vont collaborer à des œuvres multimédias par fax, ordinateurs et vidéophones. Ce sont les débuts de l'exploration de ce que l'on appellera plus tard la connectivité et l'interactivité, un domaine qui deviendra hautement dynamique avec les avancées de l'art numérique proposant des dispositifs technologiques donnant la possibilité à nombre de participants de concourir à la réalisation d'un projet presque simultanément.

Dans les années '80, de plus en plus d'artistes vont se lancer dans l'aventure de l'art numérique. Des peintres, architectes, sculpteurs, photographes, graphistes, vidéastes et performeurs vont développer et ouvrir leur démarche artistique à un nouveau territoire de création hautement cadré par une technologie en constante mutation. Nous allons retrouver de plus en plus une grande diversité de pratiques allant de projets orientés *objets* à des œuvres dynamiques et interactives orientées *processus*. L'appropriation et l'usage des nouvelles technologies de l'information et des communications (NTIC) par les artistes vont amener des remises en question des notions traditionnelles de l'art visuel. Les définitions de public et d'artiste vont également être questionnées et de nombreux débats vont naître autour de ces notions. La distinction entre l'un et l'autre, entre spectateur et acteur, va s'estomper de plus en

plus. Ainsi, l'utilisation du *feedback*¹⁰⁷ devient un procédé important dont les artistes se servent pour questionner leur propre définition, mais aussi la position du spectateur et les limites du médium électronique lui-même. Des images transmises en direct par voie de rétroaction sont donc en même temps diffusées, récupérées et retravaillées dans un circuit dynamique. Au sein d'espace d'exposition, des installations de télévision et de caméra permettent des prises de vues enregistrées et télédiffusées en simultanée¹⁰⁸. Les artistes développent une approche plus orientée vers une interactivité partagée dans des réseaux de création. En effet, au cours des années '80, de plus en plus de médias vont se retrouver connectés en réseau ce qui va favoriser une approche beaucoup plus globale dans le domaine des arts.

Après les œuvres vidéo murales de Nam June Paik¹⁰⁹ et ceux de Les Levine¹¹⁰, l'invention puis la mise sur le marché des vidéos-projecteurs au début des années '80 vont donner à l'image vidéo de l'ampleur dans ses dimensions et ses formats. Par le fait même, l'image vidéo va se nomadiser et permettre ainsi une flexibilité de présentation accrue et surtout de nouvelles possibilités de partage des créations. Des artistes vont monter des projets innovateurs avec des projecteurs disposés dans des lieux particuliers hors des galeries et autres endroits dédiés habituellement à l'art. Certaines installations vont même impliquer une projection sur des matières et des éléments géométriques originaux comme par exemple des cubes de verre ou encore des cônes de tulles¹¹¹. Par l'appropriation et l'usage de cette nouvelle technologie, les artistes vont explorer les notions d'espace au-delà des limites du cadre télévisuel. Ces installations vont permettre la construction de nouveaux lieux du *spectateur*,

¹⁰⁷ Ou *close circuit installation* (installation en circuit fermé)

¹⁰⁸ Voir par exemple plus récemment *Sturm* (1995) de Dominique Gonzalez-Foerster

¹⁰⁹ Par exemple, les installations *Tv-cross* (1966), *Tv-Bouddha* (1974) et *Tv-garden* (1977)

¹¹⁰ Une des premières œuvres vidéo murales nommée *Iris* (1968)

¹¹¹ Par exemple, les œuvres de Michael Naimark dont *Environmental media studies* (1977-1979) ou plus récemment *Dispersion room* (2004) de Aernout Mik.

repensant la relation entre l'œuvre et les esthètes. Des mises en scène plus interactives dans des environnements plus immersifs vont en effet amener une *proxémie*¹¹² renouvelée. Plus tard, le réseau Internet va complètement transformer cet espace du *spectateur* en un lieu virtuel où la diffusion et la réception de l'œuvre visuelle seront sans frontières.

Dans le prolongement des idées du Fluxus et de l'art conceptuel, précurseur de ce que l'on va appeler plus tard l'*Open source*¹¹³, les artistes vont créer des œuvres aux structures ouvertes et évolutives, reposant sur des flux constants d'information et sur une interaction avec les spectateurs (ou cocréateurs). Il n'y a plus qu'un seul créateur, mais un ou des artistes agissant comme médiateurs des interactions entre l'œuvre et le public. Les médias visuels diffusent des flots d'information qui se révèlent plus complexes dans des cadres technologiques beaucoup plus déterminants. Il devient difficile de saisir seul toute l'ampleur d'un projet artistique sans une coopération avec différents milieux. Le processus de création est alors souvent le résultat d'une collaboration complexe entre des ingénieurs, des scientifiques, des artistes, des programmeurs et des graphistes. La démarche artistique particulière de certaines œuvres innovatrices a mené à la réduction de la frontière entre différentes disciplines en science, en art et en design. De ce fait, l'art numérique souvent à cheval entre le laboratoire du scientifique et l'atelier de l'artiste a continué dans son développement à défier toutes les catégorisations.

Les artistes que nous avons interviewés ont affirmé utiliser maintenant les technologies et techniques numériques dans leur démarche artistique. Ils ont pour la plupart passé de l'art traditionnel au digital pour des raisons de flexibilité accrue et de

¹¹² Voir à ce sujet Hall, E. : « La dimension cachée », Éditions du Seuil, Paris, 1971

¹¹³ Dans l'informatique, l'*open source* s'applique aux logiciels libres de redistribution, au code source ouvert permettant à d'autres programmeurs de collaborer à leur développement. Le système d'exploitation *Linux* est un exemple d'*open source*.

coûts moins onéreux. Par exemple, une jeune photographe de Guadalajara (Mexique) nous a affirmé à ce sujet :

« J'ai commencé comme photographe avec le film argentique dans les années '90. Maintenant, je ne travaille que sur support numérique. Tout le processus se fait avec *photoshop*. C'est plus rapide et cela permet de nombreuses possibilités, moins cher. » (Cécilia, F, 34 ans, Guadalajara)

Ses œuvres¹¹⁴ et sa démarche artistique proposent en effet une exploration de l'identité humaine à travers des manipulations photographiques réalisées à partir des technologies numériques. Un autre artiste du Québec a ajouté que l'utilisation de l'informatique dans son processus artistique lui permettait de mieux contrôler chacune des étapes et également de permettre des explorations entre différents médiums :

« J'ai commencé il y a plusieurs années avec la peinture, le dessin et le graphisme. Je fais maintenant également de la photographie et de la vidéo. Je me sers de l'ordinateur et de logiciels spécialisés dans mon processus de création pour combiner différentes façons de faire ensemble » (Jean, H, 41 ans, Montréal)

Ses vidéos et ses photos sont des exemples d'une recherche d'esthétique à partir du pixel comme rappel du grain de la peinture (ou des artefacts matériels du film). Il déconstruit les images et les amène à la frontière entre l'abstrait et le figuratif.

3.6 Les années '90 et l'art en connectivité

Sur le plan fonctionnel, dans les années '90 la vidéo est devenue plus que jamais un médium hybride. Elle a su, par les usages et appropriations des artistes, dépasser ses premiers objectifs et étendre son influence à de multiples facettes de la

¹¹⁴ Voir en annexe, appendice B

société. La vidéo est devenue alors une partie importante du système de l'art. De grandes expositions comme celle de Venise, de Cassel ou d'autres rendez-vous internationaux ont présenté de nombreux projets artistiques comprenant la vidéo ou la photographie digitale. De nos jours, il est d'ailleurs devenu difficile de se passer d'images animées dans une exposition. Le développement de certaines technologies des communications a amené alors les artistes à mieux intégrer la vidéo dans leur démarche artistique. En 1997, Sony a présenté le premier caméscope numérique. La commercialisation de cette nouvelle technologie a facilité une démocratisation du médium vidéo (DVD, miniaturisation des caméras... etc.) qui est maintenant devenue un produit de masse.

À la même époque, entre 1995 et 1997, l'Internet connaît une croissance fulgurante¹¹⁵ grâce à la plus grande accessibilité commerciale de l'ordinateur et de nouvelles technologies de communication plus conviviales. Des logiciels d'interface à l'ergonomie plus humaine, comme par exemple *Netscape navigator*¹¹⁶, ont permis de faciliter grandement l'accès au réseau des réseaux. Dans les années '90, les artistes vont participer à l'effervescence du web en élargissant leur lieu de création et de diffusion à un réseau plus global. Ce que l'on va appeler un peu plus tard le *net art* va faire son apparition sur Internet et dans les catalogues des galeries branchées. Les premiers projets de ce type apparaissent en 1993 au commencement de l'essor du *dot-com*. Les artistes Joan Heemskerk et Dirk Paesmans ont créé à cette époque le projet *jodi.org* qui remixait sur le web des images trouvées et des scripts HTML de la même façon que les dadaïstes avaient joué auparavant avec l'image photographique et la typographie de journaux. Ces initiatives ont transformé la façon de concevoir les

¹¹⁵ Il y avait 35000 noms de domaines (ou serveur web) en 1995 et plus d'un million en 1997. Voir à ce propos l'InterNIC (The internet's Network information center) au <http://www.internic.net/>

¹¹⁶ Après les interfaces peu conviviales du Lynx et Mosaic qui n'arrivaient pas à faire la conquête du grand public, le logiciel Netscape Navigator lancé en octobre 1994 connaît un grand succès.

possibilités d'Internet comme moyen de diffusion artistique et également comme source d'inspiration.

Pour de nombreux artistes, l'avènement d'Internet a amené une redéfinition de l'ordinateur pensé non uniquement comme un outil de création, mais aussi et surtout comme une porte d'accès à une communauté internationale d'artistes, de critiques, de curateurs et d'autres esthètes. Certains utilisaient le web pour diffuser leurs créations artistiques alors que d'autres approchaient ce réseau comme un média original proposant un espace d'intervention artistique particulier. Selon Mark Tribe et Reena Jana, ce serait l'artiste slovène Vuk Cosic¹¹⁷ qui serait tombé par hasard dans un courriel confus sur l'expression *net art* en 1995. À l'issue de la guerre froide, dans l'Europe de l'Est d'alors des initiatives technologiques et démocratiques ont ouvert des espaces de création et d'activisme à l'origine de cette scène artistique alternative. Les artistes et autres acteurs de la scène naissante des nouveaux médias ont vite récupéré et utilisé ce terme pour désigner les pratiques artistiques basées sur Internet. Face à la privatisation croissante du web suite à la tempête *dot.com*, nombre d'artistes branchés se sont lancés dans des projets en ligne remettant en question la société de consommation. Ils ont été ainsi les premiers à dénoncer aux côtés des activistes les excès et injustices qui pouvaient sévir sur la Toile. Ce sont également ces mêmes artistes qui sont à l'origine de projets alternatifs ou de développements utilitaires tels que des logiciels non commerciaux à code source ouvert. Par exemple, les œuvres des collectifs Rtmark¹¹⁸ et etoy.share¹¹⁹ vont permettre par la subversion engagée de discours publicitaires ou politiques des médias de masse d'intervenir dans des questions épineuses touchant les notions d'identité, de nation, de mode, de pouvoir ou de culture.

¹¹⁷ Cet artiste est considéré comme le père du *net art* et également du *Ascii art*. Il est le cofondateur du laboratoire de média digital Ljudmila.

¹¹⁸ Voir à ce propos le site-web www.rtmark.com (1996-2002)

¹¹⁹ Voir www.etoy.com (2000)

Peu coûteux à produire, le *net art* est devenu rapidement accessible à tous, n'importe où et à tout moment. Ces pratiques n'ont pas besoin de lieu spécialisé pour être présenté ou expliqué au public. Un simple accès à Internet et des technologies de bases peu dispendieuses et dans certains cas gratuites (logiciels *open sources* et autres gratuits) ont permis de mettre en ligne des projets innovateurs. Ces nouvelles formes d'art ont amené également des débats pertinents sur les modes de présentation du *net art* et sa conservation. Certains artistes affirmèrent qu'il ne devait être présenté qu'en ligne et pas nécessairement dans un contexte institutionnel. La place du *net art* était pour eux sur Internet. L'espace particulier du web apportait à l'art en ligne de nouvelles possibilités de diffusion et d'interaction. Les derniers développements des moyens de communication avec les connections sans-fil et les appareils mobiles donne maintenant un accès à des communautés de création en tous lieux et un nomadisme de l'art numérique. Ces nouvelles manières de visionner et d'interagir avec l'art vont permettre à plusieurs artistes et collectifs de faire connaître leur démarche hors des institutions traditionnelles.

Les artistes interviewés dans le cadre de notre recherche ont tous affirmé utiliser Internet pour rechercher des ressources, créer une œuvre ou encore diffuser leurs créations. Tous participent à des communautés d'artistes en ligne, des sites web spécialisés ou encore des forums artistiques :

« Je trouve plusieurs images et éléments visuels sur le web pour créer ensuite mes montages. Je vais sur des sites comme *Prelinger Archives*¹²⁰ ou encore sur des engins de recherches pour trouver ce que je cherche. Je participe aussi à des forums comme celui de *Devian Art*¹²¹, *Repaire* ou encore *VJCentral*¹²² pour créer des liens avec d'autres artistes » (Tania, F, 33 ans, Montréal)

¹²⁰ <http://www.archive.org/details/movies>

¹²¹ <http://www.deviantart.com/>

¹²² <http://www.vjcentral.com/>

D'autres artistes ont affirmé qu'ils utilisaient principalement le web pour diffuser leurs œuvres et ainsi les faire connaître. Ils nous ont fait remarquer également que la première manifestation de collaboration sur le web est souvent avec les spectateurs et les esthètes qui vont participer en quelque sorte au développement de l'œuvre par leurs critiques, leurs commentaires et leurs conseils :

« Je me sers d'Internet pour faire connaître mes montages photographiques que je diffuse sur des sites web ou des forums. Je peux donc échanger avec d'autres sur ce que j'ai réalisé et améliorer ma technique » (Roberto, H, 32 ans, Mexico)

Pour de nombreux spectateurs appréhender l'art sur un écran d'ordinateur demeure encore peu ordinaire d'un point de vu conceptuel. En théorie l'accessibilité est là certes, mais pour avoir accès aux communautés d'art en ligne il faut encore avant tout connaître leur existence. L'art sur Internet a été aussi critiqué pour son soi-disant élitisme et son retrait dans un monde virtuel. Certaines critiques affirment que les utilisateurs seraient immergés dans une structure complexe indifférente à la réalité hors ligne. Même si ces propos peuvent paraître aujourd'hui généralisés, il n'en demeure pas moins qu'il y a tout de même des fondements à ces préoccupations. Le dialogue entre l'art sur Internet et les autres pratiques artistiques traditionnelles est encore embryonnaire. Il n'y a pas d'échanges directs et systématiques entre le réseau des réseaux et les courants traditionnels comme nous pourrions le penser de prime abord. Des entrevues avec des artistes peintres du Mexique et du Québec nous ont révélé que même si certains semblent avoir incorporé quelques notions des nouvelles technologies dans leurs projets artistiques (par exemple, Luis Ricaurte et son « La mantengo cerrada », voir en appendice B) la majorité va plutôt utiliser les technologies pour la diffusion de leurs œuvres et non pour la création (Par exemple, Gustavo Aceves, Luz Garcia Zelinski...).

Le web est souvent vu comme un simple outil de promotion et non comme un matériel de création ou de collaboration. La commercialisation d'Internet, avec les *pourriels*, *pop up* et autres *pourriels*, qui semble avoir enlevé le réseau des réseaux loin des idées avant-gardistes et des utopies libertaires des débuts a amené certains à remettre en question le potentiel artistique de ce média. La remise en question du statut artistique (et autre valeur esthétique ou conceptuelle) de l'œuvre numérique ou des artistes travaillant sur le web est symptomatique de l'évolution des modalités de l'art et de la démocratisation des technologies. Le fait de donner l'impression à tous et chacun que l'art était facile a peut-être amené certains à penser que le numérique banalisait ou même désacralisait la démarche artistique de son fondement premier. Toujours est-il que de Séoul à Cassel, en passant par Montréal, maintenant de nombreux musées, galeries et festivals se sont ouverts et ont reconnu l'art numérique et Internet comme par exemple le ZKM (Karlsruhe en Allemagne), le Walker art center (Minneapolis aux États unis) ou encore la SAT (Société des arts technologiques à Montréal) et el Centro de la Imagen (Mexico).

La nature éphémère des supports propres à l'œuvre numérique va toutefois lancer de nouveaux défis aux créateurs et curateurs de la conservation. L'art digital est certes plus stable que la peinture, la pellicule ou la bande vidéo, mais l'évolution rapide des matériels et des logiciels pose d'autres problèmes. En effet, les changements de système d'exploitation, les mises à jour incessantes et les transformations technologiques des supports de diffusion (disquette, CD, DVD, etc.) ont poussé les curateurs et les artistes à trouver des solutions. Certains ont collectionné les machines et les logiciels au fur et à mesure que les nouvelles versions sortaient. D'autres ont opté pour des stratégies différentes soit l'utilisation d'émulateurs permettant de recréer des environnements informatiques, la documentation (par exemple, en faisant des captures d'écran instantanées de sites

web), la migration (par exemple, en remplaçant des liens HTML caducs par des nouveaux) ou encore en reproduisant l'œuvre à l'aide de nouvelles technologies. Ces transformations impliquent également des bouleversements conceptuels que l'art numérique en ligne a pu provoquer au-delà de sa propre définition technique. Par exemple, ces constantes recherches de nouveaux moyens de conservation plus versatiles ont mené à une redéfinition de la notion de mémoire. L'art digital et la vidéo se sont ainsi élaborés petit à petit pour les artistes comme des outils conceptuels et des moyens de penser à partir desquels ils ont pu réfléchir et expérimenter de nouveaux modèles de représentation, que ce soit le rapport au temps, à la virtualité ou à l'interactivité.

CHAPITRE IV

LA REPRÉSENTATION CONTEMPORAINE DU CORPS HUMAIN

« Le sexe est partout sauf dans la sexualité »
Roland Barthes¹²³

Le corps est un des piliers de l'identité humaine. De notre naissance jusqu'à notre mort, dans la douleur comme dans le plaisir, c'est le véhicule par lequel nous appréhendons le monde qui nous entoure. Le corps est matière d'identité au plan individuel et collectif. Il est l'espace qui se donne à voir et à lire à l'appréciation des autres. Comme le montre David Lebreton dans son œuvre intitulée *Anthropologie du corps et modernité*, c'est également par le corps que nous sommes nommés, reconnus et identifiés à une appartenance sociale. Il établit les frontières entre le *dedans* et le *dehors*; les limites de soi. Le corps enveloppe et incarne la personne en la distinguant des autres ou encore en la reliant à eux selon les signes utilisés dans une société donnée. L'œuvre majeure de Merleau-Ponty « La phénoménologie de la perception »¹²⁴ présente la notion de *corps propre* réalité à la fois concrète et abstraite située à la frontière du monde réel et de la subjectivité de l'ego. Selon cet auteur, le corps est d'abord le propre d'une existence subjective, sensitive et psychologique avant d'être un objet de représentation. En somme, il est le lieu et le temps où le monde prend chair; les racines identitaires.

4.1 Le corps comme espace de signification

Ainsi fait de chair, l'être humain entretient ses relations avec le monde par la médiation du corps. C'est l'instrument général de la compréhension du monde, de la sensibilité à ce qui unit l'Homme à un environnement social. Celui-ci est une matière

¹²³ Barthes, R. : « Fragments d'un discours amoureux », Seuil, 1977

¹²⁴ Merleau-Ponty, M. : « La phénoménologie de la perception », Paris, Gallimard, 1945

inépuisable de pratiques sociales, de représentations et d'imaginaires. Des techniques du corps aux expressions de l'affectivité, des inscriptions tégumentaires¹²⁵ à la *scarification*¹²⁶, des gestes de l'hygiène à ceux de l'alimentation, des manières de table à celles du lit, des modes de présentations de soi à la prise en charge de la santé ou de la maladie, du racisme à l'eugénisme, du tatouage au *piercing* le corps est un incontournable des socialités. Le corps est ce *charnier des signes* dont parlait Jean Baudrillard¹²⁷. Dans son rapport avec les autres, l'être humain use d'une mise en jeu sensorielle composée de gestuelles, de postures et de paroles socialement codées, impliquant le corps humain en partie ou en totalité. C'est à travers des signes sociaux intériorisés, décodés et mis en jeu que le corps fait ainsi office de médiateur entre les Hommes. Il ne faut pas croire pour autant que celui-ci n'est que la somme de ses parties – le résultat de signes et symboles échangés avec l'autre – mais aussi et surtout un vecteur de compréhension du rapport au monde, par lequel le sujet s'approprie l'essence de son existence selon sa condition sociale, son âge, son sexe, sa personne et la rejoue dans ses échanges avec les autres.

Le corps n'échappe pas à la règle qui fait que toute chose est un effet de la structure sociale et culturelle dans un cadre anthropologique infiniment variable. Des multitudes de modèles d'interprétations des manifestations du corps (par exemple, la maladie, la douleur, le plaisir... etc.) et de ses représentations se sont succédé au fil de l'histoire humaine et des diverses cultures. Les constructions sociales de la représentation du corps s'établissent tant dans des cadres sémantiques que factuels. De l'image anatomique à la métaphore du corps social, il y a de multiples regards que nous pouvons poser sur ce véhicule du sujet. Le corps est une réalité changeante et

¹²⁵ Inscriptions sur la peau.

¹²⁶ Pratiques de modification corporelle consistant à faire des incisions sur la peau pour marquer le corps de symboles ou de signes sociaux.

¹²⁷ Baudrillard, Jean : « Le corps ou le charnier de signes », *Topique*, #9-10 (« Sens corps »), Paris, PUF, octobre 1972, pp.75-107; « L'échange symbolique de la mort », Paris, Gallimard, 1976.

une construction symbolique complexe qui s'est ainsi transformée au cours de l'histoire humaine occidentale. Le corps de la modernité résulte du recul des traditions populaires et de l'avènement de l'individualisme. C'est la clôture du sujet sur lui-même, son affirmation d'existence aux yeux des autres. Ce corps occidental autorise l'énonciation de la différence à l'inverse des sociétés traditionnelles holistes où il est relieur, unissant l'homme au groupe et au cosmos à travers une structure complexe de correspondances¹²⁸. Le corps fonctionne toutefois en autoréflexivité permanente comme le montre Michel Bernard¹²⁹. Il a une certaine théâtralité et produit pour lui-même et pour les autres une *spectacularité*. La seule relation avec l'altérité est maintenant, pour le corps, celle du regard et du *donné à voir*.

4.2 Le corps comme espace discursif moderne

Aujourd'hui, certaines représentations occidentales vont même jusqu'à couper le corps de son sujet. Des discours commerciaux parlent maintenant du corps à la manière d'un fétiche, en omettant l'Homme qu'il incarne. Par exemple, certaines annonces publicitaires vont anthropomorphiser des membres et leur donner une vie propre. Pensons à la publicité de chaussures Scholl où il n'y a que la jambe et le pied pour discourir sur des notions de confort et d'élégance. La personne est évacuée de l'image, ou plutôt présentée à travers un fragment corporel. Comme le montre Catherine Saouter dans son ouvrage sur le langage visuel, les domaines plastique et iconique concourent à la construction discursive de l'image. Selon l'auteur tout visuel est également composé de trois niveaux. L'image est donnée à un premier niveau comme un objet plastique dont l'agencement repose sur une manipulation des

¹²⁸ Prenons par exemple, l'acupuncture chez les Chinois ou encore l'alchimie dans l'Europe du 15^e siècle.

¹²⁹ Bernard, Michel : « Esthétique et théâtralité du corps », pp.2-21, « Corps symbolique », in Quel Corps ?, numéro 34-35, mai 1988

conditions perceptuelles. À un deuxième niveau, comme objet iconique, le sujet imagé est identifié par le spectateur et nommé dans un champ encyclopédique défini.

Dans son ouvrage *Lector in fabula*, Umberto Eco a très bien montré que le lecteur (ou spectateur) participe également à la construction du sens. En effet, à un troisième niveau l'image agit comme un objet interprétant, producteur d'un sens donné à interpréter par le spectateur. C'est cette relation d'interprétation (de lecture) entre l'objet visuel et le regard témoin qui traduit la représentation en élément culturel doté d'un sens particulier. Pierre Francastel¹³⁰ a dit d'ailleurs de l'image qu'elle était une machine à interprétation. En quelques lignes, un objet visuel résume un discours ou une idée à qui sait lire. Un codage particulier détermine le parcours du regard ou le sens de la lecture. La combinaison des éléments constitutifs (plastique et iconique, couleurs, formes, etc.) et le découpage de l'image sont à la base de sa codification. Dans notre exemple de la publicité de Scholl, l'espace de représentation (le champ, présentant des jambes en gros plan) évoque le hors champ (en l'occurrence le corps de la femme) par un saut interprétatif de l'imagination du spectateur. Ce dernier est incité à utiliser une capacité à imaginer le prolongement



¹³⁰ Francastel, Pierre : « La figure et le lieu, l'ordre visuel du Quattrocento », Paris, Gallimard, 1967.

de la scène pour comprendre ainsi toute la portée du message (c'est la jambe d'une femme, évoquant l'élégance féminine)

Le corps représenté à travers des images contemporaines est ainsi découpé en une structure sémantique complexe donnant à voir un message publicitaire vantant les mérites d'un produit ou encore un discours artistique questionnant un phénomène social. Par les habitudes de *lecture* (à travers le regard) s'enclenchent des *sémioses*¹³¹ et références à des éléments encyclopédiques culturels acquis par l'entremise des médias de masse qui permettent au spectateur de comprendre et interpréter la représentation. Le processus *sémiosique* amène ainsi l'interprétant à l'identification de références paradigmatiques (dans notre exemple de la publicité de Scholl, notre image serait liée principalement au paradigme classique de la mode féminine occidentale) et de codes culturels et historiques (par exemple, la position des jambes, le traitement plastique faisant référence à un style artistique particulier ou à un mouvement culturel).

Notre étude des œuvres des artistes interviewés nous a permis de constater que le corps humain qui y est présenté est le plus souvent à la périphérie de plusieurs paradigmes, quelques fois de prime abord contradictoire, mais souvent gorgé de références culturelles l'amenant à remettre en question sa propre image. Ce corps hybridé (voir par exemple le projet *Mapas Abiertos* de Res¹³²) est marqué par un discours connoté qui reconstruit une cohérence significative de sa recombinaison plastique et iconique d'éléments culturels épars. Ainsi, les œuvres de Gerardo Suter (par exemple, *Tlapoyahua* en annexe, appendice B) par une composition particulière en viennent à questionner l'aspect inaliénable du corps humain. Le corps y est présenté amalgamé à des prothèses qui étendent ses limites physiques ou encore

¹³¹ La sémiose désigne la signification en fonction d'une interprétation contextuelle

¹³² Voir en annexe, appendice B

assemblé à des éléments végétaux, de provenance animale ou autres. Les créations visuelles (par exemple *Arbol geneologico* en annexe, appendice B) de Juan Carlos Alom vont plus loin. Par des compositions iconiques et plastiques complexes elles repensent l'humain au-delà son imaginaire véhiculé dans les grands discours des mass médias.

4.3 Discours du corps-objet

Certains parlent d'une *marchandisation* du corps humain, surtout lorsqu'il s'agit de celui de la femme. Pourtant, le corps n'est pas une entité en soi, il n'existe pas sans le sujet homme ou femme. La désignation du corps, lorsqu'elle est possible, traduit donc un fait d'imaginaire social. Selon Michel Bernard¹³³, ce dernier est un *texte* situé dans un *contexte* social particulier et *prétexte* à d'innombrables discours visant à cerner sa réalité fuyante (le corps est fuyant par la mort, la maladie, le manque, le vide, l'altérité) ou encore un phénomène social difficile à comprendre. Comme le montre ainsi Jean-Marie Brohm¹³⁴, le statut épistémologique du corps renvoie souvent au monde des fantasmes, des peurs et des obsessions humaines. Ce sont cependant ces discours sociaux, imaginaires collectifs et systèmes symboliques qui rendent accessible le *langage* du corps. À travers des représentations visuelles qui sont diffusées par le biais des médias de masse et des œuvres artistiques, le corps devient « (...) le signifiant flottant par excellence, l'analyseur de toutes les instances du réel »¹³⁵. C'est en quelque sorte une *monstration* immédiate du corps en *ready-made* où le discours se confond avec l'objet. Il est partout présent, même suggéré à travers des métaphores et des jeux symboliques moins subtils (par exemple, le sexe... etc.)

¹³³ Bernard, Michel : « Le corps », Paris, Éditions universitaires, 1976.

¹³⁴ Brohm, Jean-Marie : « Corpus symbolicum », pp.22-40, « Corps symbolique », in Quel Corps ?, numéro 34-35, mai 1988

¹³⁵ p.32, *ibid.*

Dans un monde hyper médiatisé tel que le notre, il n'est pas étonnant de voir le corps fétichisé devenir une *marchandise*, support d'un *discours marchand*. La relation corporelle est plus que jamais une relation de propriété (avoir) et non d'existence (être). Nous disons d'ailleurs plus souvent qu'autrement « j'ai un corps » et non « je suis corps ». Dans le cadre d'une économie politique où les principaux médias de masse diffusent des propos marchands dans une approche spectaculaire, il est facile de comprendre comment le corps humain – avec sa composition discursive évocatrice et son imaginaire propre - a pu devenir un support privilégié de tels discours. Ce n'est pas la dimension ludique qui est la plus importante dans cette inflation contemporaine du spectacle médiatique. C'est une concentration ontologique hypostasiant l'apparence et substituant la facticité à la fiction. Comme le dit Jacques Ardoïno « ce qui paraît tient lieu de ce qui est »¹³⁶. À travers la publicité, la mode et le cinéma nous parlons *par* le corps et non du corps humain. Les images sont construites en fonction d'un message à transmettre. Le corps est imagé, mis en scène et maquillé pour parler de tout sauf de lui-même. Le caractère fabriqué de ces images fait partie du culte de consommation et du fétichisme contemporain. Les œuvres artistiques que nous avons étudiées présentaient le corps humain comme un espace discursif à la frontière entre différents paradigmes ; une interrogation des limites traditionnelles. Par exemple, la série *Mapas abiertos* (voir appendice B) de l'artiste Res montre le corps en transformation progressive en végétal, passant d'une nature à une autre. Loin de ce que nous présente Christine Buhon dans son étude des Bakoko du Sud Cameroun¹³⁷, le corps occidental médiatisé ne forme plus une réalité indivisible, mais est bien plutôt morcelé, découpé, affiché, épinglé pour le profit d'un discours commercial qui sera vu par des millions de spectateurs en quête de rêve.

¹³⁶ Ardoïno, Jacques : « Symbolismes et incorporations institutionnelles », p.57, « Corps symbolique », in *Quel Corps ?*, numéro 34-35, mai 1988

¹³⁷ Buhon, Christine : « La mystique du corps », Paris, l'Harmattan, 1979

Des images publicitaires, au vidéo-clip en passant par les films pornographiques, l'individu est confronté à un nombre croissant de représentations qui évoquent toutes d'une façon ou d'une autre les idées de « contrôle » et de « plaisir ». Ces notions veulent en quelque sorte cerner et transcender la réalité fuyante du corps moderne maintenant désacralisé de ses oripeaux traditionnels. L'idéal du corps humain oscille en effet aujourd'hui entre l'allure minimaliste des mannequins et celle hyper athlétique des *culturistes*. Ces deux idéaux semblent différents, mais ont en réalité un même objectif. La chair ne doit pas bouger. Le corps humain doit être totalement sous contrôle pour atteindre tant son idéal de beauté chez la femme que celui de virilité chez l'homme. Malgré son espace symbolique gorgé de subjectivité, le corps demeure ainsi l'instrument d'une objectivation sociale en se rendant uniforme à travers des idéaux imagés. Sous l'apparence d'un discours libérateur, se retrouvent aussi d'un autre côté des représentations d'une corporalité du *plaisir*. Un nombre grandissant de publicités et d'images diffusées par les nouveaux médias utilise la sexualité pour diffuser un discours commercial.

La pornographie ne se limite maintenant plus à un créneau spécifique de la société. Elle ne hante pas que les pages des magazines spécialisés, mais se retrouve insidieusement un peu partout dans le paysage médiatique moderne. En effet, cette mise en scène du *sexe* (et non de la sexualité) se répand rapidement à travers la télévision, le cinéma et surtout les nouveaux médias. Il demeure cependant un univers médiatique tentaculaire qui exhibe la porno avec beaucoup plus d'aise. Le paradigme d'éros, avec son discours visuel particulier, s'adapte et se développe très aisément dans le royaume virtuel d'Internet. En effet, tant la structure propre au *web* que sa place particulière dans la société font que ce médium est fort prisé des *pornographes* de tout acabit. Il s'y est développé depuis les débuts d'Internet plus de 260 millions

de pages pornographiques¹³⁸. Le nombre de pages classées comme étant pornographiques n'était que de 14 millions en 1998, ce qui représente une augmentation de près de 1.800 % en seulement cinq ans.

Plus qu'une gestuelle ritualisée (évidences souvent d'automatismes) l'imagerie sexuelle de ce discours est également un puissant imaginaire, support aux fantasmes des amateurs. Il est cependant bien plus encore, car il permet à travers ses images d'actualiser une imagination sexuelle convenue. Dans son étude sur la pornographie Patrick Baudry nous parle d'ailleurs de *corps récit*¹³⁹. Le corps fait récit et le récit se fait corps. L'auteur précise d'ailleurs « le corps sexualisé ouvre un récit et (...) le récit sexuel construit un corps qui le représente »¹⁴⁰ La singularité de ce genre vidéographique est bien une contradiction où le récit qui demeure prend place en un lieu qui l'absente. C'est un monde parallèle au monde. Le porno subvertit le réel, se substitue à ce dernier et le relativise dans un registre où la réalité devient virtualité. Comme le fait remarquer M. Baudry, « l'image ne refait pas le réel : si elle le montre, c'est parce qu'elle est une construction. » L'image sexuelle est une image fondamentalement truquée de l'excitation et de la séduction qui se délie de tout rapport à la vérité, qui s'annonce délibérément en dehors de la vérité ou encore de toute discussion autour de la vérité. Une telle imagerie a-t-elle une tendance vers le vide ? Ce morcellement de l'imagerie sexuelle (propre à réduire la trame narrative à sa plus simple expression) peut se rapprocher d'un genre narratif comme le *sketch* qui ne s'encombre pas de récit, mais qui mise plutôt sur l'actualisation, l'instantanéité et l'immédiateté visuelle.

¹³⁸ Selon les données de la firme Internet N2H2. Voir à ce sujet le site www.n2h2.com pour de plus amples informations.

¹³⁹ p.37

¹⁴⁰ p.37

Le discours pornographique, dans la nécessité d'un *voir* qu'elle organise, dissout l'invisible et submerge le regard humain du sexe au-delà du représenté. Le film pornographique est construit sur des angles de vue qui produisent du voir. Comme le précise M. Baudry, il s'agit d'un *voir* particulier « puisqu'il s'agit de voir ce qui dans la sexualité quotidienne est invisible (il est rare de se voir soit même faire l'amour) et ce qui relève aussi bien d'une logique de l'invisible (le morcellement de l'autre, la consommation d'autrui par morceaux) »¹⁴¹ La particularité des films pornographiques n'est pas tant de montrer nombre de scènes sexuelles, mais de montrer des scènes *démontrées*. La pornographie ne se contente pas de faire *voir*, mais elle installe surtout dans une position où le spectateur se voit *voir*. Cette position particulière face au médium (dans son rapport avec le support médiatique) amène à redéfinir le jeu du regard. L'écran illuminé par le discours pornographique devient ainsi dans un certain sens un miroir, car sans le rapport entre le spectateur et l'objet rêvé il n'y aurait pas la structure fantasmatique qui donne l'énergie particulière aux films X.

Le sexe est maintenant fortement lié à la société de consommation et à celle des nouvelles technologies de la communication. Ce marché tentaculaire se retrouve un peu partout dans le monde moderne. Selon M. Baudry, l'interaction existante entre demande sociale et *NTIC* semble être une donnée principale de « l'imprégnation massive du sexe et de la puissance de la sexualisation de nos sociétés »¹⁴² Il y a une certaine capacité au sexe de pouvoir se mêler à tous les genres et à le diffuser à travers les méandres sociaux des communications modernes. Nous pourrions ainsi affirmer, à la suite de M. Baudry, que n'importe quel objet médiatique peut en quelque sorte se « sexualiser ». Il y a de nombreux exemples de ce phénomène de

¹⁴¹ p.61

¹⁴² p.79

sexualisation, comme le jeu *Tétris* (il existe ainsi des versions pornographiques du jeu *Tétris*) ou encore l'émission *Star Académie* (il existe une émission diffusée sur Internet qui est basée sur le même principe que *Star Académie* et qui se nomme *Porn Star Academy*).

Le sexe se retrouve partout avec les nouvelles technologies de la communication. Il y a les CD ROMS, les DVDs, l'Internet... Nombre de supports médiatiques et informatiques permettent une diffusion de la *sexualisation* sans toutefois magnifier les rapports interpersonnels. C'est justement le paradoxe d'un système de communication qui se développe en s'accompagnant d'une raréfaction de l'échange avec l'autre. Il y a de plus en plus d'intermédiaires technologiques entre les individus, de plus en plus de représentations de l'autre. George Balandier affirme d'ailleurs dans son ouvrage *Le détour*¹⁴³ que ce qui rend possible la pornographie est justement trois dissociations majeures, soit sexualité/reproduction, procréation/corps et corps/sexualité. L'image virtuelle, la communication sexuelle sans échange réel, la sexualité sans mise en scène du corps physique sont des symptômes d'un monde où la présence des émotions (dont l'amour) n'est plus la principale condition de ce que devient une *expérience*. Dans les œuvres artistiques que nous avons étudiées, nous avons remarqué que les compositions plastiques et iconiques questionnaient également ces dissociations (et nouvelles associations) À travers des procédés de collage, l'œuvre en ligne intitulée *Brandon* (1998) de shu Lea Cheang interroge la symbolique contemporaine de l'identité sexuelle. Des collectifs comme Semefo (Mexique) ou des artistes comme Teresa Margoles (Mexique) ou Hugues Leblanc (Québec) ont participé au questionnement de l'identité sexuelle (et de l'existence identitaire) du corps humain en le représentant à la frontière de la pornographie et de la mort

¹⁴³ P.182 in Balandier, G. : « Le détour », Paris, Fayard, 1985.

La pornographie n'est pas simplement le sexe ritualisé de la vie quotidienne. Il est bien plus que cela. C'est en fait un discours visuel sur l'imaginaire sexuel. Le corps humain¹⁴⁴ est au centre de ce discours. Dans l'image érotique, le corps s'*envisage*, alors que la pornographie tient dans la disparition tendancielle du visage. La dénudation pornographique enlève les derniers vestiges de la personnalisation et atteste de la tendance à réduire le sens aux artifices de la forme. Tout est placé en image et fonctionne en image. Comme le fait remarquer Jean Baudrillard¹⁴⁵, le gros plan du visage est également un *sexe*. Le grossissement et le morcellement de l'image pornographique traitent le visage comme un morceau anonyme et sans histoire. Dans les conditions de l'imagerie sexuelle médiatisée, la relation à l'autre est ainsi un rapport artificiel avec une altérité¹⁴⁶ représentée. Le traitement particulier du corps humain à travers les nouvelles technologies de communication¹⁴⁷ est significatif du développement moderne de la pornographie. Cette représentation enlève toute distance et toute puissance de *mise en énigme*. Elle est une humanité sans mystère sans rapport à l'inconnu, absolument *artificialisée* au même titre que la pure information. Jean Baudrillard le disait d'ailleurs : « Nous ne cherchons plus dans ces images de définition ni de richesse imaginaire, nous cherchons le vertige de leur superficialité, l'artifice de leur détail, l'intimité de leur technique. Notre vrai désir est celui de leur artificialité technique, et de rien d'autre »¹⁴⁸

La pornographie, que nous retrouvons maintenant presque partout, est une représentation qui prétend montrer l'acte sexuel dans son intégralité sans aucun mystère ou sentiment. Dans ce type de représentations, l'individu n'est qu'un prétexte

¹⁴⁴ Voir au sujet des sociologies du corps le très bon livre de Michel Dostie « Les corps investis », Éditions Saint-Martin, Montréal 1988.

¹⁴⁵ P.39 in Baudrillard, J. : « L'autre par lui-même », Paris, Galilée, 1987.

¹⁴⁶ P.80 in Lévinas, E. : « Le temps et l'autre », Paris, PUF, 1983.

¹⁴⁷ Les très bons articles du numéro spécial 63 de la revue *Inter Art Actuel* nous présentent des réflexions fort pertinentes sur le corps et l'art électronique.

¹⁴⁸ P.39

interchangeable, objet corporel partiel et fragmenté. Il n'est qu'une addition de zones érogènes, un objet quelconque dont on jouit. L'accouplement représenté n'a plus aucun caractère d'unicité, mais se résume à un enchaînement d'actes réitérés un nombre incalculable de fois jusqu'au sériel infini. La pornographie se construit selon le modèle économique capitaliste de la transaction et de l'utilisation. Cette mise en scène d'échanges et d'exploitation de corps et de gestes se retrouve englobée dans un système dont tout dépend de sa valeur opératoire. Face à ces représentations du corps humain, que nous pourrions nommer plutôt *monstrations*, le spectateur est transformé en un objet passif, récepteur de stimuli obligé de s'en tenir à ce qui est montré sans pouvoir élaborer l'objet de désir¹⁴⁹ qui est donné à voir.

4.4 Voir et savoir du corps différé

Dans les médias visuels, la vision n'est pas uniquement du ressort de la connaissance, mais aussi et surtout de la séduction. En effet, tel que le montre Charles Perraton dans son étude sur la force du regard au cinéma, corps et manière de voir et de représenter sont fortement liés. Le corps de l'Homme de l'écran se dit « différé » en ce qu'il se prolonge de capacités nouvelles en fonction de dispositifs de médiation (dispositifs de vision et d'action) qui le génèrent ou qu'il génère. Par sa composition particulière, l'image oriente au départ le regard, mais ce dernier impose par la suite son pouvoir en donnant un sens à la séduction du donné à voir. L'inscription du regard du spectateur (comme *regard-qui-met-en-scène*) est importante dans le développement de la cinématographie. L'image au cinéma possède des caractéristiques qui font référence tant au *voir*, au *savoir* qu'au *pouvoir* autant à travers la temporalité que l'espace cinématographique. Elle oriente le regard, fixe des limites tout en permettant de penser sa transcendance possible, mais évoque et convoque aussi les puissances du double, de la *réflexivité*. La vision est ainsi d'une

¹⁴⁹ Voir à ce sujet Duvignaud, J. : « La genèse des passions dans la vie sociale », Paris, PUF, 1990

certaine façon relative, c'est-à-dire fuyante, double prête à verser dans une signification transcendant son apparence première. La vision n'est pas aussi objective qu'elle n'y paraît.

Ce qui est donné à voir traduit un savoir alors que le *vu* n'est compréhensible que grâce justement à un savoir. Toutefois, comme le montre Charles Perraton, la vision est également liée à la séduction, car les images ouvrent un passage vers le rêve et l'imagination. Voir c'est donc participer à une distance, entre objet et sujet, créée par le dispositif. Dans ce voyeurisme spécifique au cinéma, il y a tout un jeu optique et une curiosité perceptive. C'est ce le désir spectatorial de voir le plus près possible l'objet de cette passion. François Jost¹⁵⁰ parle d'ailleurs de la construction du regard subjectif au cinéma. Cela passe par les dispositifs de médiation. Comme le montre Charles Perraton, c'est le pouvoir de la représentation qui participe à une transformation d'une situation perceptive en des situations cognitive, affective et active. Le spectateur traite un certain nombre d'informations à partir desquelles il se représente une proposition du monde autant implicite par le film lui-même que par le contexte dans lequel il s'énonce. Pour Crary¹⁵¹ d'ailleurs, la modernité signifie l'apparition d'un nouveau rapport entre le sujet et le monde. De plus en plus, l'observateur se retrouve dans un système rigide de consommation visuelle codifié et normalisé où il est réduit comme force politique.

Dans le cas de la représentation du corps humain, nous nous sommes aperçus qu'il était impératif dans le domaine visuel de traiter également de l'*espace représenté*. Dans le discours visuel, le corps est en effet mis en scène dans un espace particulier à travers des moyens (cadrage, éclairage, angle de vu...) qui orientent le

¹⁵⁰ Jost, F. : « L'œil était dans la caméra » in *Ce que je vois de mon ciné...* sous la direction d'André Gaudreault, Paris, Méridiens Klincksieck, p.27-32.

¹⁵¹ Crary, J.: « Techniques of the observer », 1990, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

regard du spectateur. Malgré ses prétentions à l'objectivité, l'image demeure la plupart du temps très fortement imprégnée par la subjectivité humaine. Comme le montre Cray¹⁵², la signification et l'interprétation des images des nouveaux dispositifs optiques sont voués aux aléas de trois éléments, soit le *sujet*, l'*objet* et l'*opérateur*. Il y a aussi cet *espace symbolique*, entre le spectateur et l'objet observé, qu'il faut tenir compte. La distance qui sépare ces deux éléments, en plus d'être constituée par le *dispositif visuel*, se construit à travers les dimensions du *savoir*, *pouvoir* et *désir*.

Dans le cas de notre étude, celles-ci sont importantes dans la compréhension de la *spectature*, c'est-à-dire de la relation qui unit le spectateur à l'objet observé. L'observateur peut devoir posséder un certain savoir pour bien comprendre une représentation visuelle du corps humain ou encore être amené à développer un autre savoir par le biais de son travail de *spectature*. De plus, cette représentation peut inspirer au spectateur un désir quelconque ou encore le mettre en position de pouvoir par rapport à l'élément représenté (l'amenant peut-être par le fait même à passer de sujet à objet). Le traitement numérique des images de plus en plus présent soulève aussi des questions dans le cas de notre recherche. Les nouvelles représentations du corps humain peuvent ainsi laisser le spectateur sans point de repère pour discerner la réalité de la virtualité ou encore le vrai du faux. Le corps en devient beaucoup plus idéalisé que vécu. Nous pouvons nous demander également comment les nouveaux dispositifs visuels, comme par exemple Internet, influent sur la relation qui s'établit entre l'observateur et l'objet observé à travers le travail de *spectature*.

Ce foisonnement d'images et de représentations à travers les médias de masse a ainsi construit en quelque sorte un imaginaire visuel que les spectateurs, les

¹⁵² Idem.

créateurs d'images et les autres artistes vont utiliser pour nourrir leur compréhension et leur inspiration du monde moderne. En effet, la culture populaire est maintenant éminemment hantée par le visuel. Toute information, de quelque nature que ce soit, doit être illustrée et authentifiée (doit devenir réelle par l'imagé) par un donné à voir. Les grandes transformations des dernières décennies qui ont bouleversé les fondements (religion, famille... etc.) de la société occidentale ont donné l'*homme cathodique*. Désormais, l'acteur-spectateur est hanté par une culture visuelle omniprésente. Les avancées rapides des technologies numériques et l'extension du réseau Internet dans toutes les sphères de la société ont en effet permis de développer une mémoire visuelle maintenant importante et incontournable. L'être humain contemporain est profondément acculturé par l'imagé. Il y a un lien très fort entre culture, mémoire et médias. Les représentations visuelles se diffusent et se transmettent par l'entremise des médias, forment une culture composée de *memes*¹⁵³ ; une mémoire culturelle partagée par les acteurs d'une société. Véritable révolution, la numérisation de la culture a amené de nombreux questionnements importants que nous ne pouvons passer sous silence. Les avancées technologiques semblent avoir des impacts notables sur la gestion de notre mémoire culturelle. Peut-on parler de déterminisme technologique ? Dans notre précédent chapitre, nous avons parlé de problématiques de conservation que posent les nouvelles technologies numériques. Les mises à niveau fréquentes des logiciels, les transformations rapides des supports digitaux (cd, dvd, hd-dvd...etc...) et des ordinateurs ne sont que quelques exemples.

L'appropriation et l'usage de ces technologies par les acteurs du domaine visuel ont amené une redéfinition de la représentation du corps humain. L'emploi du pixel dans la création visuelle modifie radicalement la perception de l'image tant dans sa composition plastique, dans sa conception iconique que dans son processus

¹⁵³ Éléments mémoriels (visuel, sonores, textuel) Voir Dawkins, R. : « La Gène égoïste », Menges, Paris, 1978

interprétatif. Tel qu'en parlait Ivan Illich¹⁵⁴ dans un essai sur les mutations de l'écrit, nous pouvons observer une forme d'abstraction de l'image, une dématérialisation de la représentation permise par le code utilisé (le numérique en l'occurrence) et qui a des incidences sur les effets d'interprétation. La représentation digitale du corps humain a une flexibilité qui permet en effet aisément et rapidement de recopier, recadrer, rediviser et repenser la totalité en autant de possibles (au-delà une réalité première). Par une atomisation presque chirurgicale, il y a réduction du sens à l'information.

À l'image du pointillisme, chaque pixel est porteur d'une information fort complexe qui va souvent bien au-delà de la forme totale. Entre les prétentions à l'hyperréalisme et la parenté mécanique se tisse une ambiguïté propre au numérique. Tout en étant éminemment présent et visible par son grand déploiement de technologies, le digital aspire à atteindre un hyperréalisme par une virtualité presque invisible. La simulation du réel est une des caractéristiques premières de l'image numérique, qu'elle soit originaire d'une synthèse (art 3d) ou encore d'une numérisation (appareil photo numérique, etc.). Comme le montre Stefania Caliendo, en ce sens, l'imitation, l'hyperréalisme et la facticité ne sont « (...) que des déclinaisons de son potentiel sémiotique »¹⁵⁵. Ce moyen d'expression a également une propension à l'hybridation qui prend source dans une faculté particulière à s'approprier aisément des images déjà existantes et à synthétiser les genres traditionnels en des discours plastiques et iconiques contemporains. La diffusion de logiciels comme *photoshop*, de filtres d'effets spéciaux et de périphériques polyvalents comme par exemple le numériseur a facilité le mélange, la fusion et la transformation d'images dans le sillage des traditions du collage ou du mouvement

¹⁵⁴ Illich, Ivan : « Du lisible au visible : La naissance du texte », Le cerf, Paris, 1991

¹⁵⁵ p.68, Stefania Caliendo : « Les défaillances du numérique comme matière artistique », pp.67-74 in Protée, revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques, volume 32, numéro 2, automne 2004

dada. Par ailleurs, l'appropriation du numérique par différents milieux d'expression artistique (cinéma, vidéo, photographie, musique...) a contribué à développer un phénomène dit de *transversalité* des genres. Par les installations, les *happenings* avaient déjà exploré ces possibilités. Les avancées technologiques ont rendu plus faciles ces explorations et rapprochées des genres comme par exemple la photographie et la vidéo dans une même création artistique, dans une même mémoire culturelle.

Nous retrouvons de plus en plus l'intertextualité au sein des créations visuelles modernes. Ce phénomène s'est propagé grâce entre autres aux nouvelles technologies médiatiques et à Internet. L'intertextualité est un néologisme forgé par Julia Kristeva¹⁵⁶ en 1967 qui établit l'idée d'une relation qui se fait entre des textes. Il faut savoir qu'un texte peut être aussi bien visuel qu'écrit. C'est une chaîne linguistique formant une unité communicationnelle. À ce titre, l'image est un texte qui présente son propre discours énoncé à travers une composition particulière. En 1992 Jefferson Kline avait d'ailleurs abordé le sujet de l'intertextualité dans la nouvelle vague du cinéma français dans son ouvrage intitulé *Screening the text*¹⁵⁷. Plusieurs films, vidéos et créations conceptuelles entretiennent des relations intersémiotiques avec d'autres expressivités visuelles ou encore sont constitués d'évocations intertextuelles à d'autres œuvres médiatiques. Aujourd'hui, tant l'artiste que le spectateur se retrouvent dans un monde traversé par un foisonnement d'information dont il est difficile d'échapper. La *bibliothèque universelle* dont parle Umberto Eco est une réalité très présente par les avancées des technologies de l'information et des communications et surtout par le développement de l'Internet. Par les influences médiatiques et les possibilités technologiques à la base d'un

¹⁵⁶ Kristeva, Julia : « Le Langage, cet inconnu. Une initiation à la linguistique », Points Seuil, 1969

¹⁵⁷ Jefferson Kline, J : « Screening the text : Intertextuality in New wave french cinema », The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1992

processus créatif, une œuvre visuelle est maintenant grandement composée de références à une mémoire culturelle partagée. L'artiste, seul ou en collaboration avec d'autres, est amené à créer à la croisée de nombreux genres (mouvements artistiques, stylistiques...) et techniques (photographie, vidéo, peinture...) par l'appropriation et l'usage de nouvelles technologies et moyen de diffusion à grande échelle. Le spectateur ou esthète est également touché par l'intertextualité en ce qu'il interprète l'œuvre (et lui redonne vie par le fait même) à travers les liens qu'il établit avec son bagage culturel.

Le concept d'intertextualité est lié à ceux de production et de réception. Il se construit des rapports entre les auteurs et les récepteurs, mais aussi l'œuvre présente et toutes les autres créations auxquelles elle se réfère. Le rôle de l'artiste est évident, car c'est sa propre culture visuelle qui va nourrir son œuvre et l'imprégner de façon plus ou moins visible. Par les possibilités qu'offrent les technologies numériques, l'artiste peut aisément coller et assembler des éléments hétérogènes entre eux et créer ainsi une œuvre multimédia gorgée de références culturelles. L'œuvre visuelle moderne est un tout unique (un énoncé), mais elle est constituée d'énoncés multiples assemblés dans une structure cohérente. Les relations qu'entretiennent par intertextualité les œuvres avec d'autres créations peuvent être de différentes natures. Par exemple, comme le montre Anne Claire Gignoux¹⁵⁸ dans son étude sur l'intertextualité, la transformation d'éléments externes au sein une création originale peut mener à une parodie ou encore à une transposition. Par imitation, l'œuvre peut également se rapprocher du pastiche. Des œuvres multimédias en ligne vont même jusqu'à être composées d'hyperliens entre les éléments constitutifs de l'œuvre et d'autres créations branchées.

¹⁵⁸ Gignoux, Anne Claire : « Initiation à l'intertextualité », Ellipses, Paris

Le spectateur aborde toujours quant à lui une image avec son expérience culturelle acquise au fil des années. L'intertextualité est aussi une perception de rapports entre une œuvre et d'autres qui l'ont précédée ou suivie. Le spectateur effectue des rapprochements entre diverses créations par association d'idées à partir d'un élément visuel (plastique ou iconique). Umberto Eco considère qu'un texte ne peut être lu qu'en rapport avec d'autres textes. Sans aller aussi loin, nous pouvons affirmer que dans la culture moderne, il est difficile de comprendre et d'apprécier la complexité d'une œuvre sans se référer à un bagage culturel et historique (espace-temps). La représentation contemporaine du corps humain est fortement imprégnée par les nombreuses créations multimédias qui se rencontrent à travers les technologies de l'information et des communications. Ce foisonnement créatif intensifié également par des collaborations en réseau entre artistes et des techniques flexibles (copier/coller, etc.) amène de nouveaux questionnements sur le statut de l'art moderne et la place de la représentation du corps humain comme espace discursif social, point de rencontre des imaginaires sociaux.

4.5 Le corps morcelé et divisé

Sombre écho de l'histoire de *Frankenstein*, le domaine corporel est aujourd'hui celui du morcellement; la relation existentielle au corps s'étant également transformée en propriété conjuguée en *avoir* et non plus en *être*. Ce matérialisme conséquent amène la corporéité à se situer dans un ordre de l'idéalité négative où le corps est toujours manque, absence, vide... altérité... Pourtant, ce dernier a, par son statut pluriel et contradictoire, le fonctionnement d'un paradigme. Il est, comme le dit Brohm, le *signifiant flottant* par excellence en ce sens qu'il analyse toutes les instances du réel. Le corps a fait son entrée au sein de la culture essentiellement par le biais de l'esthétisme et de la symbolique.

Comme objet d'esthète et symbole de structures cognitives, il a essaimé la culture de diverses façons dans toutes les directions. Brohm souligne d'ailleurs tout le chemin accompli depuis les planches anatomiques de Vésale et Léonard de Vinci jusqu'aux images du corps en 3D. Le symbole esthétisé s'est amplement diversifié : corps stylisé, corps ritualisé, corps emblématique, corps iconique, corps allégorique... Brohm le montre, « le corps est un lieu symbolique par excellence qui métabolise tous les symbolismes culturels et les rapporte à la symbolique corporelle. »¹⁵⁹ Le corps est donc également un producteur de symboliques, de corporéités ou d'incorporation. C'est-à-dire qu'il est le lieu permanent d'un mariage ambivalent et culturel entre la symbolisation et l'incorporation. L'auteur nous parle des corps qui sont plus que jamais symbolisés, incarnations de symboles d'une réalité polymorphe toujours plus présente. Du tatouage à la scarification en passant par le *branding*, le corps est un espace d'expressivité qui s'offre à la créativité de l'esprit humain. Brohm montre d'ailleurs qu'une recherche sur la corporéité ne peut passer sous silence l'aspect fantasmatique. Paraphrasant Louis-Vincent Thomas¹⁶⁰, il affirme que « le corps est d'abord une *anatomie fantasmatique* : oralité, analité, génitalité... » et que « (...) toutes les pulsions partielles ouvrent le corps à la dimension de l'inconscient »¹⁶¹

Il n'y a pas que l'imaginaire qui structure les relations au corps, il y a également les rituels quotidiens. Brohm fait mention des *ritologiques*¹⁶² qui couvrent toutes les dimensions des pratiques codifiées visant à socialiser le corps. Au quotidien, dans tous les domaines de la vie sociale, « le corps est pris dans un réseau

¹⁵⁹ Ibid, p.36.

¹⁶⁰ Louis-Vincent Thomas : « Fantômes au quotidien », Paris, Librairie des Méridiens, 1984.

¹⁶¹ Ibid, p.38.

¹⁶² Voir à ce sujet le livre de Jean-Thierry Maertens : « Ritologiques I : Le dessin sur la peau », Paris, Aubier Montaigne, 1978

symbolique d'injonctions, de normes et de valeurs. »¹⁶³ Foucault¹⁶⁴ parlait déjà de l'impact du pouvoir sur le corps humain dans un article publié précédemment dans cette même revue. Le corps est toujours directement impliqué dans l'ordre politique, les rapports de pouvoir opérant sur lui une prise immédiate. Il est marqué, supplicié, astreint à des travaux et obligé de fournir des signes... Il est en somme appareillé, domestiqué et institutionnalisé.

À la suite de Brohm, nous pourrions donc dire que tout pouvoir comporte une codification qui encadre le domaine corporel dans ses moindres ramifications au sein des échanges symboliques de réseaux de pouvoir. Le corps est par conséquent selon Brohm¹⁶⁵ également entièrement impliqué dans les rapports de classes. Le corps métaphore et l'imaginaire corporel sont entrelacés dans la socialité, interagissant à tous les niveaux de la société. Régis Debray¹⁶⁶ constatait d'ailleurs qu'une idéologie sociale était en quelque sorte l'esprit d'un corps social. Brohm remarque que le corps doit ainsi être pensé comme « un rapport politique et comme une institution sociale insérée dans la totalité des rapports sociaux et institutions culturelles. »¹⁶⁷ Une telle étude doit considérer également le caractère relatif des pratiques corporelles et surtout la diversité souvent contradictoire des nombreux rapports sociaux dont le corps est porteur et en même temps cible. Le corps est révélateur des mentalités d'une époque, pensons seulement aux pratiques et représentations sexuelles. Il est une sorte de miroir et plus que jamais par le biais des nouvelles technologies de l'information, il devient un espace d'expressivité symptomatique de ce qui hante la société contemporaine. Dans son essai sur le corps écranique, Arianne Thézé affirme

¹⁶³ Ibid, p.40.

¹⁶⁴ Michel Foucault : « Pouvoir et corps », in *Quel corps ?* Paris, Maspero, 1978.

¹⁶⁵ Jean-Marie Brohm : « Corps et politique », Paris, Éditions Universitaires, 1975.

¹⁶⁶ Régis Debray : « Critique de la raison politique », Paris, Gallimard, 1981.

¹⁶⁷ Ibid, p.40 ou voir Jean-Marie Brohm : « Corps et pouvoirs, l'emprise du corps », in *Actions et recherches sociales* (« Corps et sociétés »), mars 1982, #1.

qu'aujourd'hui nous ne pouvons « (...) manquer de constater que les créations artistiques qui utilisent des supports technologiques reflètent les mutations en cours dans nos sociétés, mutations provoquées par la forte présence des sciences. »¹⁶⁸ Derrida et Stiegler¹⁶⁹ ont aussi constaté que les nouveaux territoires médiatiques amènent une transformation profonde du rapport à notre propre corps et au monde. La représentation du corps humain sur Internet est des plus symbolique, elle n'affiche pas qu'un esthétisme, mais offre un espace rhétorique qui a souvent beaucoup plus à dire sur l'être humain que le verbe lui-même...

Michel Foucault affirme dans *Les mots et les choses* que si les artistes multiplient les représentations du corps, c'est peut-être parce qu'ils ne peuvent en atteindre une figure parfaite, ultime et complète. Le corps échappe à lui-même (et aux artistes) par sa propre nature tendue entre l'épanouissement de la sexualité et la lente descente vers la mort. Par son morcellement conceptuel et sa recomposition à travers l'appropriation et l'usage de technologies multimédia, le corps comme espace discursif en vient aujourd'hui à parler de tout sauf de lui-même. Ce n'est souvent plus une représentation *du* corps, mais *par* le corps. Certes dès les années '50 des mouvements comme l'art actionnisme (Happening et Fluxus) ont suivi la formule de Joseph Beuys selon laquelle tout homme est artiste et ont fait de leur corps (et de celui des autres) des objets d'art à part entière. Le travail avec le corps humain d'artistes tel que John Cage, Gutai et Yves Klein nous en donnent de bons exemples. L'instrumentalisation du corps va au-delà du connu lorsque Yves Klein utilise ses modèles non plus comme support visuel d'une information, mais comme vecteur physique d'une démarche artistique. L'*anthropométrie* de Klein utilise alors le corps comme tampon, marque outil prolongeant la main de l'artiste en imprimant sur la Toile une empreinte corporelle du modèle couvert de pigment. Ainsi, le corps ne

¹⁶⁸ p.21

¹⁶⁹ Derrida, J, et Stiegler, B. : « Échographie de la télévision », Galilée, Paris, 1997

conduit plus à une représentation de lui-même, mais à une trace, un pur signe de réification.

Par la suite, dans les années '70, les artistes actionnistes vont se détourner de cette tendance et vont développer une forme de performance conceptuelle concentrée sur le corps en tant que matériau esthétique, surface de projection et fenêtre ouverte sur les états mentaux. La vidéo devient une technique privilégiée pour les créateurs visuels qui vont explorer ce médium sous tous ses angles. La transmission en direct sur un moniteur, l'enregistrement sur bande-vidéo ou encore les premières expérimentations avec des synthétiseurs vidéo comme le *EVS dual colorizer* de Eric Siegel ne sont que quelques exemples des techniques utilisées pour explorer les possibilités discursives du corps humain. Dans la première moitié des années '70, certains artistes actionnistes vont même performer sans public devant une caméra. L'image vidéo devient alors un miroir narcissique et également un matériau constructif qui ouvre une fenêtre différée aux spectateurs sur un événement déjà passé. Le corps demeure un domaine privilégié des artistes jusqu'à nos jours. Des artistes comme Valie Export¹⁷⁰, Lynn Hershman¹⁷¹, Nancy Holt ou Martha Rosler¹⁷² vont interroger la société médiatique imprégnée de patriarcat en se servant du corps féminin pour remettre en question des rôles et des schémas de comportements sociaux figés. Ainsi, par des dispositifs de l'image, le corps est instamment saisi par les modalités de la représentation (cadrage, point de vue, stratégie du hors champ...) et ce mets a *parler*. La fameuse expression de Cartier-Bresson sur l'*instant décisif* n'est plus seulement le moment culminant sur lequel s'arrête l'image, mais aussi et surtout le moment où l'image *apparaît* elle-même comme événement et donné à lire.

¹⁷⁰ Par exemple, la performance *Tapp und tastkino* (1968)

¹⁷¹ Par exemple, l'œuvre performative Roberta Breitmore (1973-1978)

¹⁷² Par exemple, l'œuvre vidéo intitulée *Semiotics of the kitchen* (1975)

La vidéo et les nouvelles technologies numériques permettent ainsi de nouvelles possibilités sémiotiques au corps humain comme espace discursif. À partir des années '70, nombre de vidéos explorent à l'aide des premiers synthétiseurs l'esthétique du pattern ou motif répétitif tel des mandalas. La surface du corps devient alors un support à explorer au même titre que le tatoue ou la scarification le font dans des pratiques rituelles ou symboliques. Françoise Parfait parle dans son ouvrage sur la vidéo d'une exploration de la surface comme épaisseur. Elle affirme que ces pratiques artistiques sont alors menées par de nombreux artistes qui par des effets de superposition d'images ou d'incrustation « (...) vont définir une archéologie de la surface vidéographique en mettant à jour le caractère feuilleté, ou couches d'images »¹⁷³ L'exemple de Peter Campus est significatif en ce domaine. Cet artiste a en effet présenté en 1973 dans son œuvre *Three transitions* sa figure et son corps reconstruits en multiples couches imagées par l'utilisation d'une technique appelée *chromakey*¹⁷⁴. C'est une image feuilletée qui en cache d'autres. Comme l'affirme fort à propos Philippe Dubois dans son ouvrage sur *l'acte photographique*¹⁷⁵, le devant et le derrière des plans cinématographiques sont remplacés par le dessus et le dessous de l'image dans les processus d'exploration des nouvelles technologies. Ces possibilités presque infinies vont amener de nombreux modes de structuration de la surface électronique telle que la découpe ou la juxtaposition. Le manifeste vidéographique *Global Groove* de Nam June Paik va mettre véritablement en place en 1973 un style d'écriture nouveau qui sera à l'origine de nombreux développements ultérieurs comme le *vjing*¹⁷⁶.

¹⁷³ P. 108.

¹⁷⁴ Incrustation d'une image sur une autre grâce à l'utilisation d'une technique spécialisée usant d'une couleur particulière (bleu ou vert)

¹⁷⁵ Dubois, Philippe : « L'acte photographique », Éditions Labor, Bruxelles, 1988

¹⁷⁶ VJing pour *visual jockey* soit des artistes retravaillant l'image en direct grâce à des logiciels spécialisés ou des synthétiseurs et mixeurs dédiés au visuel.

Le regard s'était habitué à des images télévisuelles issues de standards techniques. L'artiste coréen va quant à lui traiter chaque partie d'une image d'une manière autonome en dissociant le corps du décor et en le faisant flotter dans un espace en mouvement. Des superpositions de gros plans de membres corporels et de corps dansants vont également être ajoutées à l'ensemble accompagné de figures analogiques et de graphismes abstraits. Des images recyclées de documentaires, de publicités et de films vont se retrouver mélangées par des effets de surimpressions, d'incrustations et de *feedback*¹⁷⁷ rendus possibles grâce aux nouvelles technologies. Les collages d'Anna Höch et d'Ernie Gusella montrent un corps découpé, incrusté, recomposé dans une esthétique très surréaliste. Cet *homme incrusté* dont parle également Jean-Paul Fargier¹⁷⁸ résulte effectivement de la combinaison entre technologie et aspiration à une ubiquité de l'information. Ce grand brassage post-moderne rend maintenant l'image ni entière, ni unique et ni témoin d'une seule vérité, car en changement constant devenant polyphonique et même polysémique.

À la notion de montage va se substituer par glissement sémantique celle de mixage par l'utilisation de nouvelles machines numériques et de synthétiseurs, mieux à même de désigner les techniques opératoires à la base de la fabrication d'une pièce vidéographique. Le terme *mixage* (ou *remixage*) provient de l'univers du son, mais est tout à fait évocateur de ce que nous retrouvons maintenant en art visuel. Dans son ouvrage *The language of new media* l'auteur Lev Manovich¹⁷⁹ souligne en effet que de nombreux artistes contemporains, comme par exemple les *DJs* et les *VJs*, utilisent le copier/coller dans leurs performances. L'image mixée et composite de la vidéo a radicalement transformé la conception unitaire, entière et monoculaire. Ce n'est plus le régime de visibilité élaboré sur le modèle de la *camera obscura* de la Renaissance.

¹⁷⁷ Multiplication d'une image par feuilletage et mise en abîme vrillée)

¹⁷⁸ Fargier, Jean-Paul : « Nam June Paik », Éditions art press, Paris, 1989

¹⁷⁹ Manovich, Lev : « The language of new media », MIT Press, Cambridge, 2001

Déconstruite par les cubistes ce paradigme était encore à l'œuvre dans le dispositif et la représentation cinématographique. Les nouvelles technologies numériques ont amené les artistes et les esthètes à repenser l'image et ainsi à explorer de nouveaux paradigmes du corps humain qui auraient été impensables auparavant.

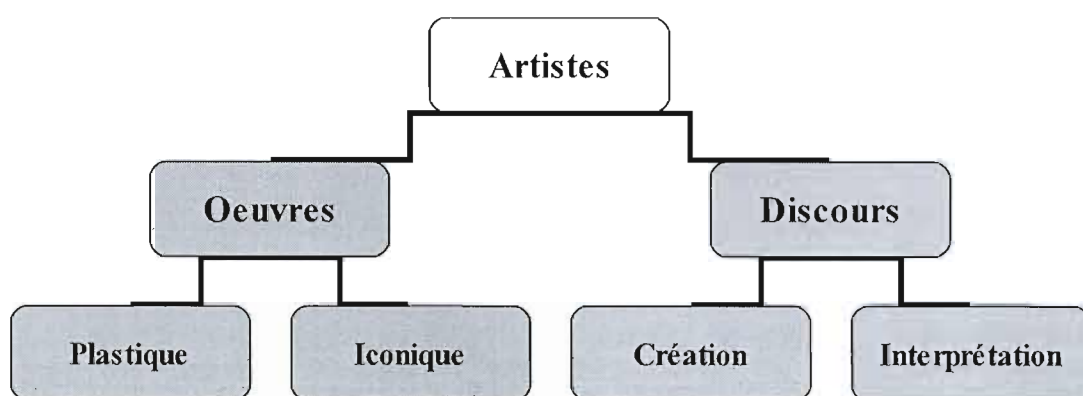


Figure 2 : Les artistes et leur dynamique discursive

Dans le cadre de notre recherche, nous avons interviewé six artistes (voir questionnaire en annexe pour de plus amples informations à ce sujet) participant à des communautiques en art visuel originaire du Mexique et du Québec et travaillant sur la représentation du corps humain. Nous nous sommes penchés plus précisément sur leurs œuvres et sur leur discours artistique (voir figure 2). Nous avons étudié les aspects plastique et iconique de quatre de leurs œuvres et également analysé les particularités de leur démarche artistique. Nous avons aussi pris en compte, à travers leur discours, la perception des artistes en ce qui concerne l'interprétation potentielle (la réceptivité) des spectateurs et autres esthètes. Ces analyses nous ont donc aidés à mieux questionner les différentes parties de notre hypothèse de départ.

C'est à travers les éléments plastiques et iconiques que nous avons analysé les phénomènes et mécanismes de recombinaisons et d'hybridation dans des représentations contemporaines du corps humain. Les œuvres étudiées nous ont permis de constater les processus de recombinaisons d'éléments culturels de divers paradigmes réunis dans un nouveau discours cohérent. Par exemple, l'œuvre *cartografia interior*¹⁸⁰ de Tatiana Parcero nous montre un corps féminin marqué par un riche symbolisme; le corps devient le support d'une écriture ritualisée. Des procédés numériques permettent de superposer des éléments différents (écriture et image) dans un même projet artistique. L'artiste Res présente également dans son œuvre *Mapas Abierto*¹⁸¹ une exploration de l'identité humaine (de son état d'humanité) à travers des juxtapositions d'éléments végétaux. La disposition des images en quatre temps amène un aspect temporel (et narratologique) qui donne une plus grande force (et de symbolisme) à cette transformation de l'homme en végétal; cette rencontre entre les deux paradigmes. Même la photographie a intégré plus aisément les caractéristiques du mouvement (de la trace d'une narratologie) dans sa composition plastique et iconique. L'image numérique est rapidement découpée comme une bande dessinée ou encore des plans cinématographiques.

Les artistes interrogés semblent avoir bien intégré les technologies numériques et Internet à leur démarche créative. Tous ceux que nous avons interviewés ont effectivement mentionné à un moment ou à un autre utiliser des technologies et des techniques numériques et collaborer avec d'autres créateurs de différentes façons sur le réseau des réseaux. Leurs créations semblent également fortement influencées par les différents échanges qu'ils entretiennent avec d'autres artistes et des esthètes (critiques, spectateurs...) ainsi que par les bases de données (photo, vidéo...) qu'ils consultent. La majorité de ces créateurs ont affirmé qu'ils

¹⁸⁰ Voir en annexe, appendice B

¹⁸¹ Voir en annexe, appendice B

réalisaient leurs œuvres d'art visuel à travers la recombinaison et la recontextualisation d'éléments divers provenant de différents paradigmes culturels. L'originalité des œuvres élaborées par ces artistes ne se réduit pas au domaine plastique, mais semble également être empreinte d'éléments discursifs. Plusieurs nous ont fait part consciemment de l'existence de cette dimension en parlant de leurs œuvres et/ou de leur démarche artistique :

« Je crée mes montages photographiques à partir d'éléments visuels que je ramasse sur le web, que je scan ou que je photographie avec mon appareil digital. (...) J'essaie de rassembler les éléments qui vont me permettre de faire parler ma création finale comme je le veux. » (Élisa, F, 35 ans, Montréal)

Ou encore :

« Je coupe, recoupe et remixe des images provenant de différents médiums pour les rassembler par la suite dans une œuvre finale. (...) Je cherche à imprégner le spectateur des émotions et des questionnements qui ont mené à ça. Je sais qu'il y aura interprétation, mais si je peux amener les gens à s'interroger sur ce qu'il voit j'aurai atteint mon but » (Roberto, H, 32 ans, Mexico)

D'autres ont manifesté cela indirectement à travers les créations visuelles que nous avons étudiées. Nous pensons y discerner, selon nos hypothèses, à la manière des mythèmes et des structures du conte de Lévi-Strauss, des systèmes discursifs (au sens sémiologique du terme) Il semble s'ériger ainsi à travers les textures et le foisonnant symbolisme iconique tout un discours gorgé de signification ayant des racines fortement ancrées tant dans la technologie qui la fait naître que dans la société qui la vu se diffuser.

Comme l'a montré Roland Barthes dans le système de la mode¹⁸², il n'y a pas que la littérature ou le langage verbal qui peut aspirer à une systémique

¹⁸² Barthes, Roland : « Le système de la mode », Seuil, Paris, 1967

communicationnelle. Philippe Dubois et Fernande St-Martin¹⁸³ affirment d'ailleurs que l'image est un langage visuel complexe. En effet, nous avons remarqué que les représentations du corps humain étudiées étaient composées de multiples variantes combinatoires¹⁸⁴ et autres éléments proprement linguistiques. Ce que Troubetzkoy définit comme appartenant au langage verbal dans ses principes de phonologie¹⁸⁵, nous le retrouvons à l'œuvre sous des formes similaires dans la pratique de l'art visuel. Nous avons remarqué des oppositions d'éléments, empiècements ou détails dont la variation entraîne un changement de sens dans les œuvres étudiées. Fernande St-Martin explique d'ailleurs dans sa théorie de la Gestalt¹⁸⁶ que les opérations qui mettent en place et en interrelation les colorèmes, textures, formes/frontières, rapports topologiques et chromatismes dans des ensembles participent au sens de l'œuvre. Les règles qui président à l'association des éléments entre eux sont également présentes dans ces systèmes, mais l'artiste peut également apporter à une unité des changements par une liberté d'association. C'est la dimension exploratoire de l'art.

Les représentations du corps humain étudiées dans cette recherche nous ont permis de remarquer que le discours est indirect et exploratoire. Toutefois, Fernande St-Martin affirme d'ailleurs que le langage visuel renvoie par son caractère dynamique et spatialisé à des champs sémantiques qui ne sont pas de l'ordre du descriptif ou du narratif, mais plutôt de l'opérationnel. De son côté, Claude Lévi-Strauss a montré dans ses recherches sur le mythe combien la bricole est elle-même une recherche de sens. Comme nous allons le voir un peu plus loin dans cette étude, les mécanismes et dynamiques à l'œuvre dans la pratique visuelle ressemblent aux

¹⁸³ St-Martin, Fernande : « Sémiologie du langage visuel », Presses de l'Université du Québec, Québec, 1987

¹⁸⁴ Martinet, A : « Éléments de linguistique générale », Armand Colin, Paris, 1960

¹⁸⁵ Troubetzkoy, Nicolas S. : « Principes de phonologie », Klincksieck, Paris, 2005.

¹⁸⁶ St-Martin, Fernande : « La théorie de la Gestalt et l'art visuel : Essai sur les fondements de la sémiotique visuelle », Presses de l'Université du Québec, Québec, 1990

théories de la transformation et de la permutation exploitées par les mathématiques et suivies par la linguistique. Les artistes vont utiliser les technologies et les techniques adaptées pour combiner des éléments appropriés à l'élaboration d'un discours visuel particulier.

Comme dans la linguistique (ou l'approche lévi-straussienne de l'analyse des mythes), le syntagme est une combinaison de signes qui par association et articulation peuvent véhiculer un sens souvent connoté. Pour étudier ces articulations des variantes au sein de ce système visuel et ainsi mieux comprendre la structure discursive en jeu, nous avons utilisé l'étude qualitative et la sémiologie visuelle. Selon notre étude (interviews et analyse des œuvres) les artistes qui s'expriment par le biais de la représentation du corps humain semblent portés à discourir sur des thématiques d'actualité qui remettent en question des fondements de l'identité humaine. Des notions comme le sexe et la mort sont marquées par des compositions et des recombinaisons particulières qui mènent à des questionnements importants. Les œuvres étudiées nous montrent que ces questionnements discursifs s'articulent tant au niveau plastique que iconique. Des combinaisons de couleurs, de formes ou encore de symboles figuratifs peuvent transformer la représentation en espace exploratoire. Par exemple, pour la variable *genre* sous celle de l'aspect plastique de l'œuvre se retrouvent quatre marqueurs de catégorie nominale (voir figure 3) :

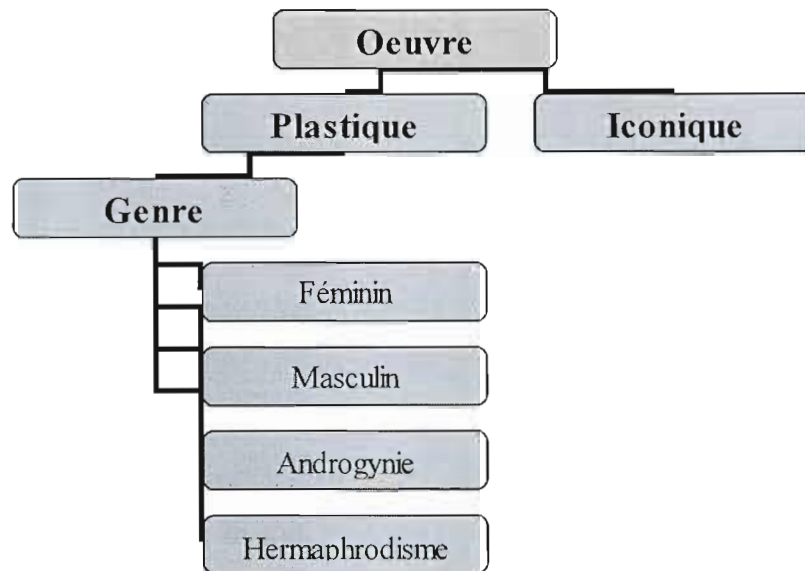


Figure 3 : Les marqueurs de catégorie nominale

Les marqueurs de catégorie ordinale viennent quant à eux préciser l'aspect du marqueur de catégorie nominale en jeu. L'articulation de plusieurs marqueurs de catégorie nominale selon ceux de catégorie ordinale va donner la dynamique discursive basée ainsi soit sur des oppositions, des complémentarités, des similitudes... Ces croisements sont importants dans le processus créatif des représentations contemporaines du corps humain, car c'est par ces explorations que l'artiste donne sens et originalité à son oeuvre. Voici un exemple (voir figure 4) de marqueurs de catégorie ordinale précisant ceux de la nominale. Par exemple, dans le cas de la variable *genre* d'une oeuvre pour déterminer un indicateur d'androgynie très apparent, nous devrions retrouver un pourcentage presque inexistant de *sèmes* féminin et masculin (c'est-à-dire aucun signe d'une génitalité masculine ni féminine) :

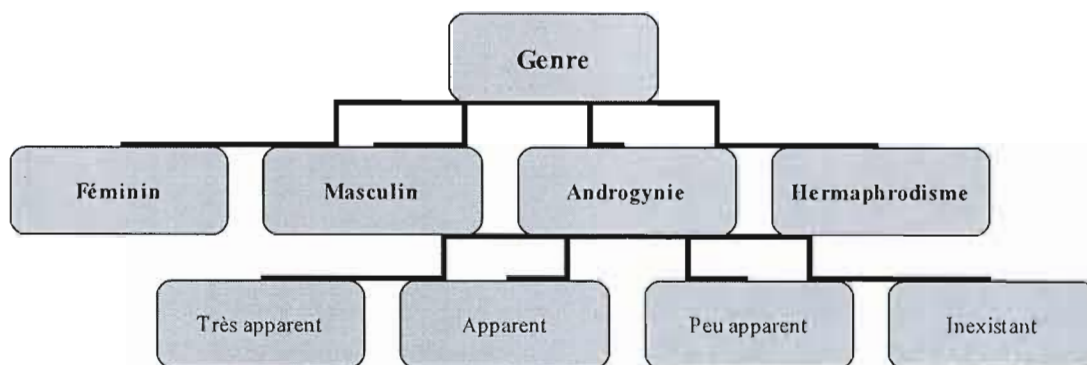


Figure 4 : Les marqueurs de catégorie ordinale

L'analyse des œuvres de notre corpus nous a permis de constater que plusieurs artistes contemporains semblaient ainsi inspirés par des thématiques explorant les frontières de l'identité humaine. Ceux que nous avons interviewés, tant au Mexique qu'au Québec, nous ont en effet signifié être interpellés par les grands bouleversements du concept fondamental de corps humain (développement de la biotechnologie, clonage...) :

« J'explore l'identité humaine et la mémoire à travers mes montages photographiques. Les générations s'entrecroisent dans mes photos et questionnent le souvenir et les émotions humaines à travers le temps. » (Cécilia, F, 34 ans, Guadalajara)

Ou encore :

« Ce qui m'intéresse dans la photo et la vidéo c'est d'explorer l'identité humaine, face à la machine et aux bouleversements de la planète. Le corps humain est un espace qui est de plus en plus redéfini. C'est ce que j'essaie d'explorer dans mes créations » (Jean, H, 41ans, Montréal)

Tout comme avant eux les H.R Gigger, Stelarc et Orlan ont ouvert la voie, ces jeunes créateurs semblent plus que jamais se questionner sur le devenir de l'humanité

en ce début de 21^e siècle. Plus près de nous, les œuvres de Gerardo Suter (par exemple *Tlapoyahua*¹⁸⁷), de Juan Carlos Alom (Par exemple, *Arbol geneologico*¹⁸⁸) ou encore de Teresa Margoles du colectivo Semefo explorent également l'imaginaire humain par des mécanismes de recombinaisons.

4.6 Le posthumain : L'invention au-delà de la représentation

Ce qui avait inspiré Georges Bataille¹⁸⁹ dans son recueil sur l'érotisme avait également touché d'innombrables artistes qui cherchaient également à explorer la finitude du corps humain par des mises en scène de performances limites et d'expériences où le corps est confronté avec sa propre nature. Le *body art* et l'*art performatif* ont cherché à renouer avec l'expérience traditionnelle du sacré, de la transfiguration du corps dans une ritualisation transgressant les frontières du visible. Au-delà des représentations canoniques des catégories esthétiques classiques, l'artiste Gina Pane se livre à des aut scarifications et des greffes végétales insérant sous la peau des épines de rose... Dans l'art visuel, le corps est ainsi devenu un vecteur de réflexion et de subversion des modèles véhiculés par les masses médias.

Les nouvelles technologies numériques, notamment le morphing et l'image virtuelle, permettent maintenant de réinventer le corps au-delà la représentation. Cette célébration du corps à venir (dit posthumain) par les artistes contemporains est le reflet de ce corps physiquement et ontologiquement reformulé que commencent à remodeler les biotechnologies et la chirurgie des implants et de la plastie esthétique. L'art est en quelque sorte l'écho des questionnements liés aux mutations et redéfinition du corps humain. Les avancées rapides de la science génétique, de la robotique et l'évolution des mœurs et des représentations sociales de l'identité

¹⁸⁷ Voir en annexe, appendice B

¹⁸⁸ Voir en annexe, appendice B

¹⁸⁹ Bataille, Georges : « L'érotisme », Les Éditions de Minuit, Paris, 1957

sexuelle, de la sexualité et de la performance physique. L'auteur Giorgio Agamben¹⁹⁰ affirme d'ailleurs fort à propos que « Jamais autant qu'aujourd'hui le corps humain – surtout le corps féminin – n'a été aussi massivement manipulé et, pour ainsi dire, imaginé de pied en cap par la technique de la publicité et de la production marchande : l'opacité des différences sexuelles a été démentie par le corps transsexuel, l'étrangeté incommunicable de la physis singulière abolie par la médiation spectaculaire, la mortalité du corps organique mise en doute par la promiscuité avec le corps sans organes de la marchandise, l'intimité de la vie érotique réfutée par la pornographie » L'art technologique explore ces interrogations de l'intérieur en usant de la symbolisation et de la métaphore dans un contexte expérimental appliqué au réel. En tant que machine à voir et organe de surveillance en direct, la vidéo a constitué un des premiers grands prolongements du corps ouvrant sur un imaginaire pouvant questionner la réalité et ses possibilités. En 1973, Peter Campus avait déjà exploré l'identité humaine dans son œuvre *Three transitions* par l'utilisation de la greffe de pixel et des sutures électroniques. Par la suite, les artistes vont aller encore plus loin avec les nouvelles technologies et vont repenser et réinventer le corps.

Le travail de Matthew Barney s'inscrit entre culte du corps et culture du corps aux frontières du cinéma, de l'installation et de la performance. Le projet *Cremaster commencé* en 1994 se construit sur une structure symbolique des métamorphoses où les corps triomphants et hypersexués s'agencent les uns aux autres par des mutations visuelles dans lesquelles les peaux, les objets et les matières hybrides semblent animés d'une même énergie vitale interrogeant nos fantasmes les plus profonds. En 2000, le projet d'installation *Le rêve de la méduse* de Kendel Geers, présentait la multiplication d'une image vidéographique de visage écorché sur une douzaine de

¹⁹⁰Pp. 53-54 in Agamben, Giorgio : « La communauté qui vient. Théorie de la singularité quelconque », Le seuil, 1990.

moniteurs mis en scène dans un entrelacs de câbles. Le corps disparaissait ainsi dans la multiplication de sa propre image. Il n'entretient plus avec le réel qu'un rapport hautement médiatisé qui reconstruit son imaginaire. Synthèse de l'humanité, le mythe de la beauté parfaite est sous-jacent dans le projet artistique d'Orlan qui entreprend de sculpter son propre corps grâce à des implants dont la forme est influencée par des représentations de l'histoire de l'art. La démarche de cet artiste est une réappropriation de sa chair. Elle théâtralise et ritualise son corps selon une réinterprétation des canons esthétiques (Diane, Mona Lisa... etc.). Le corps devient un objet fabriqué, modifié artificiellement par des techniques de pointe. C'est la nouvelle frontière à transformer comme le montre fort à propos le cinéma de David Cronenberg¹⁹¹.

L'hybridation du corps recombiné à partir de différents paradigmes se retrouvait déjà dans l'art traditionnel comme par exemple les univers fantastiques de Jérôme Bosch ou encore les portraits composés d'Arcimboldo. Cependant, maintenant cette démarche exploratoire s'est propagée chez nombre d'artistes de multiples domaines des arts visuels. De plus, l'utilisation de technologies n'existant pas dans l'art traditionnel a fait surgir des possibilités encore jamais imaginées et a eu des impacts significatifs sur la manière de se représenter le monde. Par exemple, l'effervescence de ces pratiques artistiques et des avancées technologiques a amené un phénomène dit de *perméabilité*. Les nouvelles possibilités ont en effet brouillé toute distinction entre les zones de l'organique et du technologique. Un flou s'est subrepticement installé entre de multiples paradigmes contigus. Il s'est produit un glissement du biologique dans le machinique, une rupture radicale dans le tissu de continuité humaine et biologique.

¹⁹¹ Voir à ce propos Grünberg, S : « David Cronenberg », Éditions Cahiers du cinéma, Paris, 2002

Le cyborg, parangon posthumain issu de la science-fiction, est l'aboutissement connu de cette hybridation qui permet à différents paradigmes de concourir à une même identité reconstruite. Bernard Schütze affirme d'ailleurs que « Dans cette rencontre, la machine intelligente est de plus en plus somatisée, incorporant des fonctions corporelles et organiques, et le corps de plus en plus informatisé et sémiotisé, s'intégrant à un langage numérique et un ordre de signes »¹⁹². Le corps est ainsi branché, amplifié et augmenté au-delà sa représentation traditionnelle. La démarche artistique d'Orlan nous questionne sur nos propres limites du potentiel humain. Cela rejoint l'utopie *extropienne* qui recherche un surpassement de la condition humaine par la transformation contrôlée de l'organisme. David Lebreton voit dans ce déni des limites du corps la transformation de la conception même que nous avons de notre humanité. Ce qu'Orlan nomme le *carnal art* est en somme une revendication de chacun (mais surtout des femmes) à disposer de leur corps, à le *recréer* pour ne pas disparaître dans une masse uniforme, modélisée et normalisée.

L'artiste Joël-Peter Witkin réinvente également le corps humain à travers ses œuvres photographiques. Avec des morceaux de corps, membres épars, charognes photographiées dans quelque morgue, il pousse les limites de la représentation au-delà du cadre traditionnel. Il redonne une forme à la chair morcelée en la métamorphosant selon des modèles principalement tirés des icônes religieuses (par exemple, ceux des Martyrs ou de la Vanité). Sa visée est essentiellement de recréer un corps symbolique. Witkin permet le retour violent du corps refoulé - celui qui représente habituellement le vide, l'anonymat de la mort - en des tableaux mythologiques gorgés de sens. Il redonne une figure à des corps fragmentés. Ces recompositions qui semblent effrayantes sont en fait salutaires selon Witkin, car elles

¹⁹² P8. Schütze, Bernard : « Le grotesque et le techno-grotesque », in *Inter Art Actuel*, numéro 63, automne 1995

représentent également la victoire de la chair, de l'Homme contre la *virtualisation* de son corps. L'artiste semble être obligé de mimer au plus près la vraie chair, les vrais corps pour contrer cette virtualité technologique et ainsi nous rappeler que la réalité du corps est toujours celle d'un corps qui aime, qui souffre et qui meurt.

Proposal for Judy, une œuvre de Tony Oursler, nous fait prendre conscience d'une conception nomade de l'identité. Nous semblons maintenant perdre le sens de la réalité et de la matérialité de nos corps que nous concevons comme des projections. Dans son étude, Pierre Legendre¹⁹³ affirme que c'est l'action conjuguée de la science et des médias qui a amené cette perte des limites (par exemple, l'androgynie, quelque part entre homme et femme) et des repères dans notre société. Lucien Sfez ajoute quant à lui, dans sa *critique de la communication*¹⁹⁴, que l'essence confusionnelle de la *liturgie audiovisuelle* qui aurait remplacé la *liturgie ancestrale* enfermerait les individus dans une sorte d'autisme où la réalité ne parviendrait que médiatisée. Il n'y a plus de séparation définie entre représentant et représenté, entre le public et le privé, le spectateur et la scène. L'image médiatique est impuissante à proposer un modèle fondateur de séparation et une théâtralisation du monde étant donné que sa nature élimine maintenant le concept même de distance. Dans son commentaire sur son œuvre présentée à la Salzburger Kunstverein en 1994, l'artiste Tony Oursler indique que, dans une société du zapping télévisuel comme la nôtre, l'individu peut s'identifier et se projeter par procuration dans des états psychologiques étrangers. La télévision et les médias visuels spectaculaires (dit de spectacle) favoriseraient le développement des fantasmes. Par analogies et transpositions, le spectateur peut devenir meuble, parfum, homme ou femme au gré du zapping. Selon Lydie Pearl, le monde cathodique ou cybernétique a engendré chez l'individu « (...) une perte des limites identitaires, car, à la place des structures éducatives de séparation et de

¹⁹³ Legendre, Pierre : « Dieu au miroir, étude sur l'institution des images », Éditions Fayard, 1994

¹⁹⁴ Sfez, Lucien : « Critique de la communication », Seuil, Paris, 1988

distinction, il propose des processus d'interrelation, d'interchangeabilité, d'interface. »¹⁹⁵

Le concept de limite est maintenant remplacé par celui d'interface. Lydie Pearl affirme d'ailleurs à ce sujet que « Ce qui était une frontière, une séparation radicale devient le lieu d'un transit, d'un transfert entre deux milieux, le lieu d'une activité d'échange de l'entre-deux »¹⁹⁶. Le rapport du corps humain à son espace environnement est repensé : transformation des dimensions du temps et de l'espace par la vitesse, par la téléprésence, immédiateté, ubiquité... Les cyborgs, androïdes, robots et autres clones inventés par les sciences et technologies ravivent également le questionnement sur la nature humaine. Donna Haraway¹⁹⁷ parle d'ailleurs, dans son manifeste, d'une hybridation des machines et des humains. Alors que les machines acquièrent des attributs et des capacités auparavant réservés aux Hommes, ceux-ci semblent vidés de leur unicité et de leur nature première. Ces entités posthumaines, imaginées par les écrivains de science-fiction et maintenant rendues possibles grâce aux développements scientifiques, manifestent un certain triomphe de la technologie et dramatisent également les limites de l'humanité. Dans son essence première, la chair devient ainsi imparfaite comme l'ont notamment proclamé à travers leurs performances les artistes Orlan et Stelarc. Art et technologies semblent maintenant plus que jamais ne plus faire qu'un dans cette exploration du corps humain. L'objet et sa représentation sont transformés dans un même temps. Par le remodelage de la forme par la prothèse et l'implant, le corps humain et sa représentation se retrouvent dans une dialectique complexe et permutable; celle de l'identité/mutabilité, celle de l'Homme artificiel. La science et les technologies, utilisées par les artistes, renouvellent la représentation de la nature en dépassant les limites vers une

¹⁹⁵ P.143.

¹⁹⁶ P.209.

¹⁹⁷ Haraway, Donna : « A manifesto for Cyborgs : Science, technology and socialist-feminism in the late Twentieth Century », Routledge, London, 1991

posthumanité. Le concept de posthumain a été inventé par le critique d'art Jeffrey Deitch en 1992 lors d'une exposition à Lausanne. Il a alors fait connaître la nouvelle culture de la mutation génétique, du morphing et de la modélisation virtuelle du corps. Par la réalisation d'un corps biocyborg, c'est la disparition de la différence entre modèle esthétique et fantasme que nous retrouvons dans notre société.

L'artiste australien Stelarc explore depuis plus de dix ans la redéfinition du corps à travers la rencontre entre l'Homme et la machine. Lors de ses performances, il utilise des prothèses et des interfaces informatiques pour prolonger la nature humaine. Des projets comme *Third arm*, *Extended arm*, *Motion prothesis*, *Exoskeleton*, *Hexapod*, *Ping Bodym* et son dernier *Prothestic Head* sont évocateurs de la démarche artistique de l'artiste. Ces explorations, entre art et technologie, illustrent bien la transformation qui semble avoir pris d'assaut le corps de la matérialité à la transcendance. Stelarc prétend que la morphologie du corps va se transformer pour s'adapter aux nouvelles réalités imposées par les technologies. Il affirme que le résultat final sera l'apparition de nouvelles formes physiques diversifiées et d'une transcendance du corps traditionnel en une mutation plus adaptée à l'environnement. Stelarc ajoute d'ailleurs que « (...) tout comme la fission de l'atome a libéré des énergies énormes, la fission de l'espèce humaine par les technologies implosives générera un vaste potentiel biologique, avec comme résultat un enrichissement et une énergisation de la diversité du phylum humain »¹⁹⁸. Le corps s'atomise en empruntant le paradigme de la machine pour ainsi dépasser son humanité. Deux œuvres, qui ont été présentées à l'exposition *Transfigure* de l'Australian center for the moving image (ACMI) en mai 2004, montrent également cette tendance à la dématérialisation du corps humain. En effet, *Body code* du leader mondial de la modélisation digitale biomédicale Drew Berry présente dans une vidéo

¹⁹⁸ p. 74, in Stelarc et James P. Paffrath : « The splitting of the human species », J.P Publications, California, 1984

l'architecture digitale du corps, de ses tissus et de ses chromosomes. Le langage informatique semble ici transcender celui du corps humain. L'œuvre *Rapt* de Justine Cooper est quant à elle un montage d'images du corps de l'artiste balayé par résonance magnétique. La technologie médicale est utilisée dans ce cas-ci à des fins artistiques. Le corps et ses organes sont cartographiés et codés dans une mémoire numérique. Ces deux œuvres présentent le corps humain comme étant une structure de données plus malléables. Digne successeur des trompe-l'œil de l'époque baroque, la réalité virtuelle amène maintenant de nouvelles possibilités. L'enjeu principal de cette technologie est principalement de réintroduire le sujet à l'intérieur de la représentation. Le spectateur n'est alors plus extérieur à cette dernière. Il a littéralement la possibilité de faire corps avec l'image et de se mettre en scène. La réalité virtuelle est une extension hyperbolique de l'existence de l'Homme, comme la prothèse est un prolongement du bras. À l'ère électronique, l'être humain étend ainsi sa maîtrise de la représentation au monde de la réalité et amorce le dépassement de sa propre nature que l'on ne peut plus qualifier mais surtout quantifier en pixel¹⁹⁹ plutôt qu'en molécule.

Les œuvres numériques contemporaines ressemblent étonnamment à de traditionnelles broderies noires sur fond blanc. Construire un modèle de broderie consiste à produire une figure reconnaissable, au delà la discontinuité des carrés et des traits, dont la forme sera perçue et interprétée globalement en terme de continuité. Par l'échantillonnage, l'artiste qui utilise des procédés numériques remplace l'infinité des traits analogiques par un nombre fini de carrés. Donc plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus le nombre de carrés augmente et la résolution est meilleure, la création numérique ressemblant beaucoup plus à une image continue. Ces technologies permettent donc de transformer une photographie analogique ou

¹⁹⁹ Contraction de picture elements

même de créer de toutes pièces une figure simulant les traits de la réalité. Par exemple, l'artiste Nancy Burson est connue pour ses *morphs* de visages combinés. Le projet *androgyny* confond dans les mêmes images les traits de six hommes et de six femmes. Depuis le *ray-tracing* du film *Tron* en 1982 les avancées technologiques en art visuel ont été surprenantes. Le numérique, parti de la science-fiction, s'étend maintenant à tous les genres et permet des créations visuelles qui confondent le réel. Le pouvoir de multiplication donne la possibilité à 30 comédiens clonés de se transformer en 500 passagers du Titanic... ou encore la transformation digitale amène l'artiste James Linker à *réécrire* l'histoire en recombinaison des photos de l'agence Reuter : on voit alors Marilyn Monroe chanter à l'opéra de Pékin et Elvis Presley faire la guerre au Viêt Nam... De plus en plus, le spectateur a sous les yeux des images hybrides qui mélangent empreintes d'objets et synthèse numérique. Malgré un symptôme de déréalisation, il ne faut toutefois pas conclure trop rapidement à une opposition courante entre analogique et numérique. La majorité des images qui impliquent le numérique sont effectivement des images hybrides, car soit c'est le support qui est analogique, soit c'est leur mode de diffusion qui les numérise. Les artistes qui s'approprient et font usage des technologies digitales les intègrent souvent à une démarche hybride. Outre les changements techniques, c'est surtout une certaine forme de rapport à l'altérité qui se retrouve bouleversé. Cette ère numérique appelle des habitudes de lecture spécifiques. Il y a de plus en plus de cas où nous ne savons plus ce que nous voyons : est-ce une image de synthèse ou une empreinte photographique ?

L'appropriation et l'usage de l'informatique et des technologies de l'information et des communications ont transformé le travail des artistes en art visuel. Des logiciels comme *photoshop* ou *Final Cut* sont devenus des incontournables de la création visuelle tant en photographie qu'en vidéo. Tout passe

maintenant par l'utilisation de l'ordinateur, pour créer, numériser, monter ou encore retoucher des images. Des logiciels fétiches à tout faire, brillant sous les auréoles de la haute technologie, offre une flexibilité accrue mais aussi de nouvelles possibilités. Un nouveau paradigme numérique de l'art informatique amène également ses incontournables références techniques (par exemple, les commandes copy/paste, undo, etc.) qui permettent aux artistes de partager un même discours et de collaborer plus aisément et plus rapidement. André Éric Létourneau fait remarquer que ces technologies « (...) donnent accès à des versions préfabriquées d'outils de création, des *presets* infaillibles au simple toucher de la souris, logiciels *intelligents* présentés, au grand public, comme des *amis* infaillibles, des amis *intelligents* »²⁰⁰. Par des procédés d'automatisation, les logiciels aident les artistes à concevoir des projets visuels de plus en plus complexes et permettent également la collaboration grâce à des systèmes de mémorisation, de configuration et d'échange plus convivial. L'instantanéité des résultats de la machine et l'hyperspécialisation des outils de création amènent plusieurs critiques à se demander si les artistes ne sont pas en train de devenir plutôt des singes démonstrateurs enfermés dans des routines préprogrammées. Certes, la standardisation des procédés de création nous fait aujourd'hui réfléchir sur les impacts que peut avoir l'appropriation des technologies dans les processus artistique. Le traitement de l'image (contenant) peut sembler souvent tellement présent par la mise en scène déployée (niveau plastique) que cela peut donner l'impression à tort ou à raison qu'il n'y a pas de contenu sous les artifices...

Toutes ces mutations rapides, qu'interrogent les artistes à travers leurs œuvres, nous montrent l'urgence de penser le futur qui se profile à l'horizon. Cet avenir semble émerger dans des jeux d'hybridation, d'inversion et autres figures de la

²⁰⁰ p.42, Létourneau, André Éric : « La voix désincarnée et la cybercarnation dans les transmissions », in *Inter Art Actuel*, numéro 63, automne 1995

rhétorique propre aux arts plastiques qui donnent l'essence propre de ces nouvelles complexités du monde contemporain. Les artistes peuvent-ils, à travers leur démarche créatrice, échapper au grand flux de la société du spectacle dénoncée par Debord²⁰¹ ? Comment peuvent-ils éviter d'être noyés, récupérés, assimilés, avalés et homogénéisés dans les discours standardisés des mass médias ? Tout ce qui était auparavant directement *vécu* est maintenant différé dans une *représentation*. L'artiste se trouve alors inspiré bien plus souvent par des représentations du monde que par le réel lui-même. Il est maintenant branché sur un univers polyphonique et polysémique et participe à la mise en scène d'un monde polymorphe soumis à la complexité des flux aléatoires de la mondialisation.

²⁰¹ Debord, Guy : « La société du spectacle », Gallimard, Paris, 1992

CHAPITRE V

LES COMMUNAUTÉS DE PRATIQUE EN LIGNE

« Nous sommes tous liés les uns aux autres
dans une nouvelle et troublante connectivité » Lawrence Alloway²⁰²

Dans les années '90, l'art numérique s'est retrouvé enrichi d'une nouvelle forme de diffusion nommée *World Wide Web*. En effet, les artistes ont utilisé de plus en plus le réseau des réseaux pour faire connaître leurs œuvres, pour en créer en ligne et même pour collaborer avec d'autres créateurs à des pratiques artistiques. Les nouvelles technologies de l'information et des communications ont permis de nouvelles possibilités de collaboration, d'interaction et de création. Le paysage de l'art s'est ainsi grandement transformé par l'appropriation et l'usage de technologies de l'Internet indissociables du contexte sociopolitique des années '90 et du début du XXe siècle. En quelques années, le réseau des réseaux et ses outils de communication (blogue, wiki, etc.) sont devenus des incontournables dans les processus artistiques de projets d'envergure de nombreux artistes.

Ces nouveaux espaces d'échange et de collaboration ont contribué à faciliter la réalisation et la diffusion de discours visuel interactif et à tisser des liens dynamiques à l'origine des communautés artistiques en ligne. Nombre d'études se sont penchées depuis les années '90 sur les communautés de pratique oeuvrant sur Internet, mais peu ont étudié celles qui se retrouvent plus précisément dans les domaines des arts branchés. Il est pourtant important d'analyser cette nouvelle réalité, car elle est aujourd'hui un des moyens majeurs de gestion des ressources et de l'information dans la création de projets de plus en plus complexes. Maintenant plus

²⁰² Alloway, Lawrence : « Les arts et les mass médias » in *Art en théorie 1900-1990*, sous la direction de Charles Harrison et Paul Wood, Oxford, 1992, Paris, 1998.

que jamais, les artistes doivent travailler en interrelation et interaction avec d'autres créateurs et l'œuvre en mutation par le biais d'interface et d'outils spécialisés. Les impacts potentiels de l'utilisation de ces technologies sur l'imaginaire et ses représentations du corps humain sont à analyser en détail. Toutefois, il est important avant tout de bien comprendre comment s'est développé Internet et surtout comment s'articule la structure sociale des communautés de pratique, dans la contribution artistique à la représentation moderne du corps.

5.1 Le développement sociohistorique du réseau des réseaux

Selon l'artiste et théoricien Peter Weibel, le cyberspace serait une idée qui s'est développée dans les années '60, mais qui ne fut techniquement viable que des décennies plus tard. En effet, les recherches de Leonard Kleinrock, de Lawrence G. Roberts et de Thomas Merrill entre 1961 et 1967 sur les systèmes de télécommunication par paquets ont permis de construire les bases d'une structure de communication à distance décentralisée. Pendant la guerre froide, l'armée américaine avait demandé à un petit groupe de chercheur de créer un réseau de communication militaire capable de résister à une attaque nucléaire. Paul Baran eut l'idée en 1964 de créer un réseau sous forme de grande toile, un réseau hybride d'architectures étoilées et maillées. Des projets novateurs comme par exemple le *NPL Network* du *British National Physical Laboratory* ont vu le jour à cette époque, mais l'histoire n'a retenu qu'*ARPANET*²⁰³ comme origine officielle d'Internet. En 1965, l'artiste Stan VanDerbeek, profondément influencé par John Cage et Marshall McLuhan, créa un des premiers événements multimédias en réseau; un lieu relié par satellite nommé *Movie-Drome* qui présentait des films, des œuvres sonores, des animations et des collages. Le groupe *EAT*, fondé en 1966 par Billy Klüver, ingénieur au *Bell Labs*, fut une initiative préfigurant le travail de collaboration que nous retrouvons aujourd'hui

²⁰³ *Advanced Research Projects Agency Network*, littéralement, *réseau de l'Agence de Recherches sur les Projets Avancés*

sur le Net et qui permet à des artistes, designers, programmeurs et autres spécialistes de réaliser une œuvre commune. En 1969, le réseau *ARPANET* a été créé par l'*Arpa* (Advanced research project agency) afin de relier quatre institutions universitaires, soit le *Stanford Institute*, l'université de Californie à Los Angeles, l'université de Californie à Santa Barbara et l'université d'Utah.

En 1972, une quarantaine d'ordinateurs sont interreliés entre eux. Par la suite, de nombreux développements technologiques comme par exemple le protocole TCP/IP ou le courriel vont permettre une plus grande connectivité entre les militaires et les chercheurs. De plus en plus, ces technologies vont être utilisées hors de projets militaires. Ainsi au cours des années '70 et '80, les technologies de la vidéo et des communications (fax, télévision câblée, satellite... etc.) vont devenir de plus en plus abordables et plus facile d'accès ce qui va permettre à de nombreux artistes de s'approprier ces nouveaux outils pour créer des projets innovateurs. En 1977, grâce à un financement provenant de la *Nasa*, les artistes Sherrie Rabinovitz et Kit Galloway réalisèrent une performance intitulée *Satellite Arts Projects* où selon leurs dirent « l'image devenait le lieu ». Dans ce projet, plusieurs participants dansaient en effet ensemble à distance par le biais de retransmissions télévisuelles. À partir de 1979, la création du réseau civil *Usenet* sur la base du protocole *UUCP* (unix to unix copy program)²⁰⁴ va en effet permettre des discussions thématiques dans des agoras virtuelles nommées *newsgroups* et forum. Des communautés d'intérêts vont ainsi commencer à se créer en ligne autour de passions partagées (passe-temps, sport, etc.) et de recherches collaboratives (analyses universitaires, etc.)

²⁰⁴ Ce protocole va permettre d'échanger des données par paquets par modem via le réseau téléphonique en temps différé et à des moments déterminés.

En 1983, au Canada, à la suite de l'échec de la norme de communication graphique *Télidon* à travers le réseau *Vista*, le matériel informatique de cette expérience est offert à un centre d'artistes autogéré de Toronto nommé *Inter/acces*. Ce n'est qu'en 1984 que la scission avec les objectifs militaires sera réellement effective. La *NSF* (National science foundation) prend alors le relais d'*Arpa* et assure le développement d'Internet avec l'adoption du protocole TCP/IP, et du système d'adressage par domaine (DNS), laissant l'armée américaine sur le réseau indépendant *Milnet*. En 1987, la première entreprise commerciale de l'Internet nommée Uunet est créée. Par la suite, d'autres vont suivre sur le réseau des réseaux. En 1988, la *société de conservation du présent* travaille à Montréal à la fondation du *musée standard*, un espace muséal numérique consultable 24h sur 24 h par voie téléphonique grâce à l'ordinateur domestique et au réseau de télématique commercial *Alex*. Des expériences artistiques d'interaction numérique que la société opère depuis 1985, comme par exemple *Rrose* (un logiciel nomade aux archives textuelles pluri-auteurs), la *Calembraïne* (un logiciel de poésie aléatoire) et *Loplop* (un logiciel qui anime dynamiquement les textes et les images d'œuvres conceptuelles) sont ainsi poursuivies au sein de cet agora virtuel.

La fin des années '80 marque le début de l'exploitation commerciale d'Internet. Le développement des technologies et des recherches amène également le réseau des réseaux à s'internationaliser de plus en plus. Des fournisseurs d'accès Internet commerciaux font leur apparition en 1991 et ouvrent cet espace de communication à un autre marché. C'est entre 1990 et 1993 que nous assistons à l'apparition du *World Wide Web* (la toile mondiale) développé par le *CERN* à Genève. Ce centre de recherche en collaboration avec le *NCSA* (National center for computing application) va par la suite initier le développement de la toile mondiale grâce à trois innovations importantes : le langage *HTML* (hypertext markup langage),

l'*hypertext transfert protocol* (HTTP) et des logiciels clients pour recevoir, interpréter les données et afficher les pages comme par exemple l'interface *Mosaic*. L'hypertexte donne la possibilité de parcourir des documents de façon non linéaire et de passer de l'un à l'autre par des hyperliens contextuels. Différents médias (audio, vidéo, texte...) peuvent être ainsi liés entre eux. Ce sont des moyens simples d'organiser l'information et la navigation sur Internet dans une normalisation des formats et des interfaces qui vont favoriser un accès universel aux contenus présents sur la Toile.

En 1991, pour perdurer au-delà de l'échec commercial du réseau Alex, à Montréal le *Musée standard* va se tourner vers la télématique communautaire. Alain Bergeron du *SCP* (Société de conservation du présent) propose alors de produire les logiciels de cet espace muséal pour ainsi être indépendant des réseaux commerciaux tout en utilisant la même norme de communication informatique grand public nommée *NAPLPS* (**N**orth **A**merican **P**resentation **L**evel **P**rotocol **S**yntax); une norme graphique aux icônes interactives. Les innovations technologiques et l'apparition sur le marché d'ordinateurs personnels à des prix abordables vont en effet permettre dans les années '90 un accès plus facile à un nombre toujours plus grand d'internautes potentiels. Utilisé majoritairement par les instituts de recherche et les universités, le web était alors un espace non réglementé de partage gratuit de l'information, hanté par l'utopie du *cybertaire*, libre de toutes contraintes. Des changements rapides vont amener les artistes à prendre position dans des discours artistiques en ligne. Vers la fin des années '90, nous allons en effet assister à l'euphorie du *dotcom*. La *net économie* est alors en vogue, plusieurs jeunes entreprises nommées incidemment *start-up* vont baser leurs activités sur Internet. Cette bulle spéculative va toutefois se briser en 2000 et plusieurs de ces entreprises vont disparaître laissant le réseau des réseaux poursuivre son expansion gargantuesque. La colonisation commerciale du

web va toutefois pousser nombre d'artistes et de collectifs à collaborer sur des projets engagés de *netactivisme* comme par exemple *Etoyshare*²⁰⁵ ou encore *Artmark*²⁰⁶.

Le développement du réseau des réseaux amène également certains créateurs comme Olia Lialina et Alexeï Shulgin à faire connaître l'art sur le web comme genre en soi. En 1996, le terme *net.art* est officiellement utilisé par Vuk Cosic dans un rassemblement artistique à Trieste pour désigner les projets branchés qui fleurissaient alors sur la toile. Des initiatives comme par exemple *Deep Ascii*²⁰⁷ (1998) ou encore *Shredder 1.0*²⁰⁸ (1998) vont mettre en pratique les notions de recombinaison et de collage à des technologies en ligne (HTML, java script, ASCII...) et ainsi amener de nouvelles formes d'expressivités exploratoires. Des festivals et institutions comme l'*Ars electronica* à Linz et le centre d'art et de technologies des médias (ZKM) de Karlsruhe vont présenter des projets de *cyberart* à partir du milieu des années '90. Au Mexique, des centres artistiques comme le *Cenart* (Centro National de las artes) ou encore l'*Ex-teresa arte actual* vont faire connaître des artistes multidisciplinaires tels que Alex Ramírez, Carmen González ou Leslie García de *Dream Addictive lab*. Le Québec va connaître également une effervescence d'art branché dans les années '90 avec la création de nombreux projets dans des espaces artistiques comme par exemple le centre Méduse²⁰⁹ à Québec, la SAT²¹⁰ (Société des arts technologiques), Oboro²¹¹, la fondation Daniel Langlois (pour l'art, la science et la technologie)²¹² et plus tard lors de festivals tels que Mutek²¹³ ou encore Elektra²¹⁴. En ce début de 21^e siècle, le

²⁰⁵ Voir le site-web www.etoys.com pour de plus amples informations.

²⁰⁶ Voir le site web www.rtmart.com pour de plus amples informations a ce sujet.

²⁰⁷ Voir www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film

²⁰⁸ Voir www.potatoland.org

²⁰⁹ Voir www.meduse.org

²¹⁰ Voir www.sat.qc.ca

²¹¹ Voir www.oboro.net

²¹² Voir www.fondation-langlois.org

²¹³ Voir www.mutek.ca

²¹⁴ Voir www.elektrafestival.ca

web s'est développé bien au-delà de ses prémisses, dans une mobilité et un nomadisme accrus par les avancées technologiques (cellulaire, PDA, wifi...) et les explorations d'artistes et d'ingénieurs. Les projets *Umbrella.net* (2005)²¹⁵ et *Borderxing Guide* (2002) ont fait usage de technologies nomades (GPS, Bluetooth...) branchées à des réseaux, questionnant les notions d'interactions spatiales et de proxémie entre les individus et les collectivités. Le réseau des réseaux étend maintenant ses possibilités de collaboration, de création et de diffusion brisant les frontières de l'espace et du temps.

5.2 Appropriation, création et diffusion en ligne

L'art numérisé (vidéo, photo, etc.) qui se retrouve sur Internet est porté par les spécificités technologique, économique et sociale de son médium. À ce sujet, différents éléments contextuels doivent être pris en compte. Les outils et interfaces utilisés par les artistes vont concourir à renforcer cette spécificité. L'art sur Internet se distingue également des formes traditionnelles dans la mesure où le public et les créateurs peuvent agir et réagir presque instantanément à une œuvre grâce à des outils de production et de diffusion facile d'accès et d'utilisation. Des communautés en ligne permettent également à des artistes dispersés à travers le monde et issus de contextes socioculturels très différents de collaborer à la réalisation d'œuvres communes en interchangeant les rôles, étant tour à tour créateurs, critiques, collaborateurs ou *voyeurs* (c'est-à-dire regarder ou lire sans participer). Les éléments constitutifs d'une création numérique permutable peuvent être copiés à volonté, dupliqués, partagés entre les collaborateurs ou encore recombinaisonnés avec d'autres parties recyclées. La nature des échanges aussi bien avec l'œuvre, ses transformations, les autres collaborateurs et les spectateurs n'est plus la même en ce que les interfaces utilisées et les technologies des communications concernées nous

²¹⁵ Voir www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella

amènent à reconsidérer les notions de distance, d'espace, de temps et de mémoire. Comme le montre Rachel Greene dans son ouvrage sur l'art Internet, les artistes peuvent se connecter maintenant « (...) à partir de n'importe quel ordinateur équipé d'un accès Internet (ou même encore plus avec le sans-fil) et de logiciels adaptés pour visionner l'œuvre, la télécharger, la partager ou la copier »²¹⁶.

Le processus dynamique qui s'installe entre les artistes branchés qui collaborent à des projets communs est un système de communication interactive non linéaire. En effet, dans le contexte particulier des technologies de l'information et des communications, nous remarquons que la démarche artistique s'insère de plus en plus dans une structure communicationnelle complexe qui implique quatre points importants, soit la sélection, l'appropriation, la création et la diffusion. Il est important de bien étudier ce système dynamique qui s'établit selon les technologies en place et leurs usages par les artistes participants pour mieux comprendre les particularités des représentations visuelles qui y sont créées et véhiculées. Le contexte actuel, où tout peut devenir une information exponentielle par copie, duplication et mutation, doit également être pris en compte. Nous avons effectué des études dans des communautés d'art électronique en ligne au Québec et au Mexique et interroger plus d'une vingtaine d'artistes et de collectifs à ce sujet entre les années 2004 et 2007. Trois terrains de recherche à Mexico nous ont également permis de mener une étude plus poussée auprès de la galerie d'art *El Galeròn*, du centre *Cenart* (Centro National de las artes) et de l'*Ex-teresa arte actual*. Nous avons aussi analysé plusieurs communautés d'art en ligne²¹⁷ dont *Deviant art* (www.deviantart.com)²¹⁸ et le site web de *Panico de masas* (www.panicodemasas.com)²¹⁹. Nous avons remarqué que malgré une accessibilité libre à ces deux communautés, les membres étaient

²¹⁶ p.32, *ibid.*

²¹⁷ Voir appendice A pour les informations sur la grille d'analyse.

²¹⁸ Le site a été visité en juin 2006.

²¹⁹ Le site a été visité en juillet 2006.

principalement des artistes de l'art numérique partageant des intérêts communs pour la photo, la vidéo et les créations visuelles. *Deviant art* propose des outils de création collaborative disponibles directement en ligne (chat, forum, art interactif par interface flash...) tandis que celle du Mexique présente plutôt des outils d'information (section nouvelles, programmation, liste de diffusion...) menant par la suite à des activités de collaboration (en ligne ou hors-ligne) comme par exemple des ateliers ou des projets collectifs en réseau. Dans les deux cas, il est possible de diffuser des œuvres en ligne, cependant le premier site web permet de plus grandes possibilités avec des outils spécialisés dans la promotion de l'art visuel (profile de l'artiste, art par catégories...) La grande majorité des artistes interviewés nous ont affirmé participer effectivement à des communautiques et autres sites spécialisés en ligne :

« Je consulte régulièrement des sites web spécialisés sur la vidéo, la photo (...) Je présente mes créations sur *Deviant Art* ou encore sur d'autres sites. Je suis aussi membre de plusieurs forums. Je peux y trouver facilement l'information que je cherche » (Elisa, F, 35 ans, Montréal)

Ou encore :

« Je collabore avec d'autres membres du collectif *Panico de Masas* par le web. Nous pouvons travailler sur des projets communs plus rapidement et échanger des images ou du son. (...) Nous pouvons aussi contacter des artistes dans d'autres villes. » (Roberto, H, 32 ans, Mexico)

L'hypertrophie de l'information de masse qui est maintenant omniprésente à travers les différents médias amène ainsi les acteurs sociaux à développer des stratégies de gestion pour pouvoir y performer et y innover. Loin des affres d'une déshumanisation et d'une aliénation des relations humaines comme le montrait Lipovetsky²²⁰ dans son essai sur l'individualisme contemporain, les individus et les

²²⁰ Lipovetsky, Gilles : « L'ère du vide : essais sur l'individualisme contemporain », Gallimard, Paris, 1993

collectivités innovent rapidement en réinventant leur socialité et en réaménageant leur espace relationnel en fonction des changements. Michel Maffesoli a très bien expliqué cette faculté de l'être humain moderne à s'adapter à ce qui peut ressembler à un ordre confusionnel. D'autres comme Illitch²²¹ ont montré la revalorisation des échanges informels fondés sur de nouveaux réseaux de socialité. Les artistes semblent apprécier cette nouvelle rapidité et ces nouveaux potentiels du travail numérique en ligne. La communication par les réseaux apparaît comme une manière plus directe de collaborer, de créer des projets plus complexes en peu de temps. Il ressort de notre analyse menée entre 2004 et 2007 que les artistes contemporains d'ici et d'ailleurs ont très bien adaptés les nouvelles technologies en réseau à leur démarche artistique. La démocratisation de ces outils devenus abordables et plus conviviaux les a rendus plus accessibles. L'ordinateur est maintenant un incontournable. Tous les artistes interrogés ont affirmé utiliser à une étape ou à une autre (conceptualisation, création ou diffusion) un processus informatique dans leur démarche artistique. Entre la première inspiration de l'artiste et son œuvre finale, nous retrouvons maintenant un potentiel de ressources informatiques énorme (voir figure 5) :

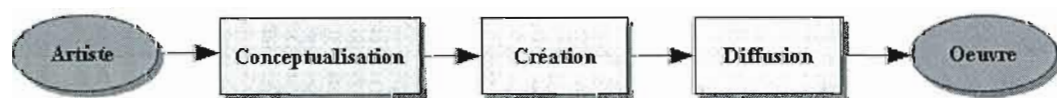


Figure 5 : Le processus artistique

La recherche sur le web (Engin de recherche comme Google, Picsearch, Wiki...), l'utilisation de logiciels adaptés (Celtx, Project Microsoft, Inspiration...) et d'outils informatiques (ordinateur PC ou Mac...) permettent de préparer plus facilement des concepts complexes. La création de ces projets s'effectue souvent également grâce à des logiciels spécialisés (Photoshop, After Effect, Final Cut,

²²¹ Illitch, I. : « La convivialité », Seuil, Points, Paris, 1973

Blender...), des outils technologiques (ordinateur PC ou Mac, numériseur, appareil photo digital...) et une collaboration soutenue sur des réseaux et des communautés branchées (Panico de masas, Internet archives.org, Deviant art...). Enfin, la diffusion de l'œuvre finale peut aussi se faire sur des supports informatiques (cd, DVD...), par le web (youtube, Internet archives.org, Deviant art...) ou encore à l'aide de technologies audio-visuelles (projecteur numérique, numériseur...) Aujourd'hui même les œuvres dites traditionnelles (peinture, photographie sur film, cinéma 35mm...) sont issues de processus hybrides utilisant à une étape ou à une autre l'informatique ou encore une collaboration en ligne. Des artistes interviewés dans notre étude nous ont en effet révélé mélanger plusieurs médiums dans un projet cohérent :

« J'aime mélanger des dessins et même de la peinture dans mes créations et les retravailler dans *photoshop*. Je fais aussi du collage avec des images que je découpe et que je rassemble dans un tout avec l'aide du numérique. » (Cécilia, F, 34 ans, Guadalajara)

Ou encore :

« Je vais procéder par addition en scannant des éléments que je réalise sur film. Je mets ensemble les images et je les retravaille grâce au numérique (...) L'ensemble est un mixe de différents médiums. » (Jean, H, 41 ans, Montréal)

De la première inspiration artistique jusqu'au partage de la création, les artistes font face à des possibilités démesurées. Ils ont ainsi développé des stratégies innovatrices de travail pour réussir à appréhender plus facilement un monde médiatique hypertrophié par des flux incessants d'information. Ces stratégies spécialisées de sélection, d'appropriation, de création et de diffusion passent par des techniques (usages) et des technologies particulières adaptées à cette nouvelle réalité pratique. Ce système n'est pas linéaire et unidirectionnel, mais est multidirectionnel

et réflexif en ce qu'il se développe selon un mécanisme modulaire issu du contexte social actuel. En effet, la nature polyphonique et polysémique des moyens de communication et de représentation a influencé les rapports qu'entretiennent les acteurs entre eux, avec leur espace de travail ainsi qu'avec leurs créations (voir figure 6):

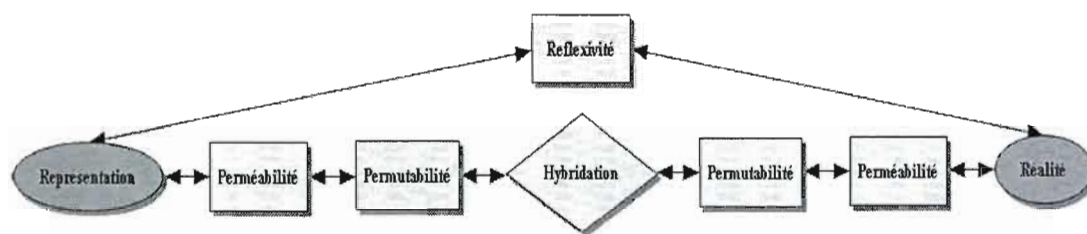


Figure 6 : Les caractéristiques du processus artistique contemporain

C'est de plus en plus par une représentation virtuelle que le travail de l'artiste s'élabore sur la réalité. Les arts traditionnels (peinture, sculpture...) sont également considérés comme des représentations. Cependant, ils ont conservé un lien direct avec la réalité physique dans le processus de création. Par la photographie, la vidéo ou encore le *remixage* d'éléments visuels trouvés sur Internet, l'artiste construit une œuvre numérique particulière et réinvente même dans certains cas une nouvelle réalité. Les nouvelles technologies de l'information et des communications utilisées ainsi que le brassage exponentiel de créations et de représentations a amené une *réflexivité* et une intertextualité presque omniprésente. Chaque élément semble renvoyé à un autre. Que ce soit par des hyperliens sur le web, une structure intertextuelle ou encore une démarche exploratoire d'autoreprésentation, les données visuelles (et les œuvres artistiques) sont des unités ouvertes qui s'insèrent d'une manière ou d'une autre dans une systémique plus vaste. Par exemple, les créations numériques du *colectivo Panico de masas* que nous avons étudié nous montrent des

œuvres fortement imprégnées (et influencées) par différents paradigmes, incorporant même des références visuelles aux artistes. Face à ce contexte artistique particulier, tant les artistes que les spectateurs doivent pouvoir se référer à d'autres éléments culturels pour mieux appréhender en détail (selon leur interprétation) la complexité de ces possibilités.

Une certaine *perméabilité* s'est également installée entre les multiples paradigmes et domaines artistiques qui étaient auparavant beaucoup plus cadrés. Ce qui peut sembler être un flou entre les styles et les traitements est en réalité un espace de potentialité. En effet, les techniques et technologies utilisées semblent avoir favorisé une facilité de transformation et de mutation entre les éléments en jeu, souvent entre différents médiums. Notre système de communication contemporain, tel un diagramme de Venne, permet une interconnexion et une réflexivité dynamique amenant les éléments et les paradigmes à ne plus s'isoler (à ne plus s'imperméabiliser) aux influences et échanges externes. Nous avons remarqué, dans notre analyse de plusieurs œuvres d'art d'artistes originaires du Mexique et du Québec, qu'au niveau du traitement plastique et iconique ces créations se retrouvaient à cheval entre divers paradigmes. Les créateurs et esthètes interviewés nous ont révélé également leur propension à intégrer aisément des éléments polysémiques et polyphoniques à leur œuvre grâce aux technologies utilisées :

« Je prends mon inspiration dans ce qui me questionne dans la société. Je prends les éléments qui m'accrochent un peu partout. (...) Ce que je vois à la télé, sur le web ou bien dans la rue peut m'inspirer. (...) J'aime mettre ensemble des éléments qui peuvent ne pas avoir de rapport. » (Elisa, F, 35 ans, Montréal)

Ou encore :

« Ce qui m’inspire peut venir de la vie, des émotions et de ce que je vois à la télévision ou sur Internet. Mes créations sont issues de mon travail de composition et de montage qui me permet de créer quelque chose d’original à partir de ce que je vis. (...) J’aime déconstruire le corps pour le mettre en contact avec d’autres réalités et d’autres mondes » (Roberto, H, 32 ans, Mexico)

Une autre caractéristique de ces nouveaux processus de création est la *permutabilité*. Chaque élément constitutif d’une œuvre a plus d’une possibilité. Par leur nature numérique (composée de 0 et de 1), ces données plastiques ou iconiques visuelles peuvent se transformer rapidement et facilement. La couleur, la forme, la transparence, et bien d’autres attributs peuvent être permutés en plusieurs variantes et variations par des recombinaisons aux possibilités presque infinies. Selon notre étude menée auprès de nombreux artistes, nous remarquons que les logiciels utilisés favorisent ces permutations. Tels des alchimistes, les créateurs d’aujourd’hui peuvent réaliser des interventions chirurgicales et métamorphoser des images en autant de variantes imaginatives. Le rôle des acteurs impliqués dans les processus artistiques est également sujet à la permutation. L’artiste peut être aussi critique, collaborateur et spectateur. Il se retrouve au cœur d’un réseau d’échanges et d’interactions qui l’amène à développer une polyvalence (le *multitasking* des systèmes informatiques contemporains) et des techniques adaptés à un monde en changement rapide et constant.

Les œuvres ainsi créées, les techniques ainsi utilisées sont donc souvent de natures *hybrides*. Puisant leur inspiration et leurs ressources un peu partout autour d’eux, les créateurs sont amenés à innover. Pour répondre aux réalités multiples, polyphoniques et polysémiques, l’artiste utilise des techniques, des technologies hybrides et polymorphes qui se développent rapidement, s’adaptent plus aisément et

permettent la collaboration entre plusieurs acteurs, plusieurs paradigmes différents. L'hyper informatisation de la société à travers des systèmes de communication de plus en plus complexe et tentaculaire nous amène à reconsidérer la systémique sociale en terme de rapport symbolique dans un contexte de création artistique. Les *rapports* (et liaisons) entre les éléments sont tout aussi importants que les éléments constitutifs eux-mêmes. Que ce soit au sein d'une œuvre d'art ou encore dans une communauté en ligne, les relations qui lient les parties dans un tout participe activement à donner un sens à l'ensemble. Nous avons remarqué, par les entrevues que nous avons effectuées auprès d'artistes et esthètes du Mexique et du Québec, que dans les interprétations que donnent les auteurs de leur œuvre (et dans celles que donnent les spectateurs) entrent en ligne de compte autant les éléments constitutifs (une couleur, une forme...) que les rapports existants entre chacun d'eux et l'ensemble. Sans vouloir faire une typologie exhaustive de ces rapports symboliques, nous constatons toutefois qu'il en existe plusieurs, dont trois majeurs, soit de similarité, de complémentarité et d'opposition. C'est par ces rapports dynamiques que l'artiste semble pouvoir donner un sens (nouveau ou non) à une multitude d'éléments dans un tout cohérent. Par l'utilisation des techniques et technologies adéquates, les auteurs explorent, innovent et réinventent ainsi de nouvelles possibilités; ils font du neuf avec du vieux.

Avec ces multitudes de liens, de rapports, d'éléments et de possibilités, la gestion de l'information est maintenant éminemment importante. Il serait en effet facile d'être submergé par tous ces pixels et ces données qui ne cessent de se dupliquer, de se copier et de permuter en des variantes infinies. Les logiciels modernes tiennent de plus en plus en compte ces notions de gestion et de collaboration. Des outils informatiques comme le nouveau *Lightroom* d'Adobe ou encore des incontournables comme par exemple *Final Cut* ou *Blender* offrent

maintenant des possibilités adaptées aux nouvelles réalités des artistes, photographes et vidéastes. Il est possible de travailler en collaboration en ligne sur des projets communs. C'est également la gestion du flux de production et de grandes quantités de données, l'automatisation des tâches à effectuer (*batch* ou traitement par lot) la classification de dossiers et de données par catégories (avec des engins de recherche incorporés au logiciel) qui permettent de créer avec rapidité dans un environnement plus performant et plus convivial. La gestion de l'information au sein d'une démarche artistique implique maintenant quatre grandes étapes, soit la sélection, l'appropriation, la création et la diffusion (voir figure 7) :

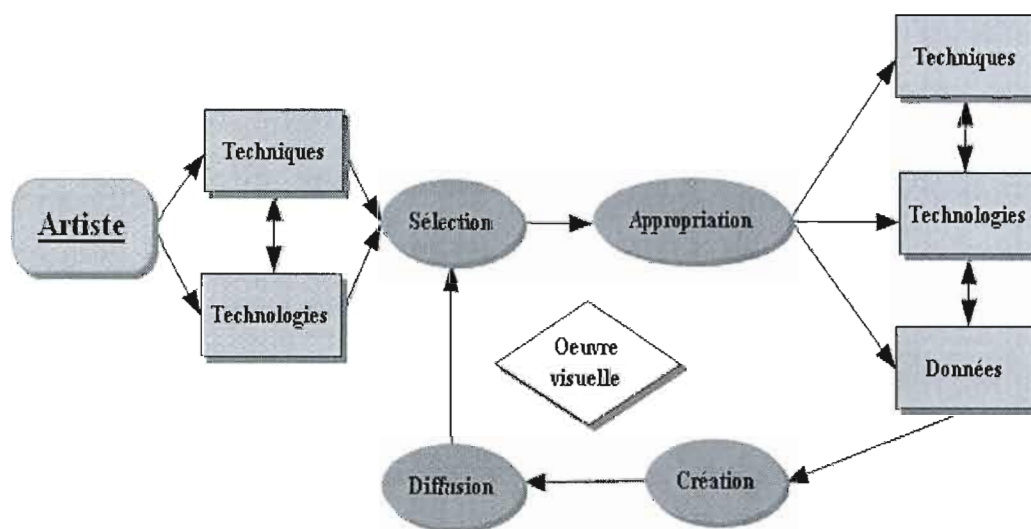


Figure 7 : La gestion de l'information dans un processus artistique

L'artiste doit, par le biais de techniques et de technologies appropriées, sélectionner les éléments dont il aura besoin dans la réalisation de son œuvre. C'est en quelque sorte choisir un pan de la réalité pour ainsi mieux exprimer un discours particulier et cohérent. En effet, devant une constellation de multiples possibilités les artistes doivent donc bien s'outiller pour mieux s'y retrouver. La sélection est une étape importante avant de passer à l'appropriation de techniques, de technologies ou

de données. Comment s'effectue cette sélection dans une démarche artistique ? Nous avons tenté de mieux comprendre ce mécanisme par le biais de notre questionnaire que nous avons posé à des artistes du Mexique et du Québec. La majorité des réponses que nous avons eue nous amène à considérer que le processus de sélection s'élabore en fonction des besoins, de l'accessibilité et d'une mémoire culturelle particulière. Avant de sélectionner et de s'approprier des outils et des ressources, l'acteur doit connaître ses besoins pour ainsi mieux les combler :

« Lorsque je commence un nouveau projet, je mets sur papier les grandes lignes et après je vais chercher autour de moi et sur Internet ce dont j'ai besoin. (...) Je me sers des logiciels appropriés et principalement du numérique pour créer » (Cécilia, F, 34 ans, Guadalajara)

Ou encore :

« Je pars avec un concept que je développe en explorant des possibilités. À partir de ça je fais des recherches sur le web et dans ce j'ai déjà. (...) Google, Prelinger Archives, Alta Vista et d'autres outils de recherche me servent pour trouver des concepts. » (Jean, H, 41 ans, Montréal)

Comme le montre Pierre-Léonard Harvey dans son ouvrage sur le cyberspace et les communautiques, la possession d'un ordinateur est autant une question de prestige que de pouvoir. Notre étude auprès d'artistes branchés de l'art visuel nous a toutefois montré que pour nos répondants la valeur utilitaire semblait plus importante que toutes les autres. En effet, le principal intérêt dans une telle pratique de création demeure celui de la performance adéquate pour arriver à réaliser et diffuser l'œuvre imaginée. Les raisons qui ont été évoquées les plus souvent dans les entrevues en ce qui concerne les technologies sont le côté pratique, la polyvalence, la rapidité et les nouvelles possibilités que cela offre. Cependant, comme l'affirme Pierre-Léonard Harvey « Nous ne nous approprions pas un micro-ordinateur exclusivement pour ses

caractéristiques techniques ou encore pour la marque de la compagnie, mais encore, pour ce à quoi il donne accès. Or ce à quoi il donne accès, c'est de l'information, à des banques de données invisibles, à des individus situés ailleurs, à des groupes géographiquement dispersés, bref il donne accès à l'échange »²²² Moles et Baudrillard²²³ ont également insisté sur la fonction sociale que peut avoir la possession (et l'échange) d'un objet. Au-delà des caractéristiques quantifiables (rendement et performance) des technologies tangibles, il y a la valeur communicationnelle des médias interactifs impliqués qui est tout aussi importante au sein du processus artistique (création et diffusion) et de l'organisation d'une communauté de pratique en art visuel. Ces outils technologiques font partis de l'univers des intermédias et sont donc des ressources communicationnelles qui permettent l'interactivité.

Comme nous le montre R. Mucchielli²²⁴, ce qui caractérise la communication c'est d'être échange et réciprocité. Tel que nous la également démontré notre recherche auprès d'artistes, ces techniques et technologies sont ainsi adoptés pour combler des besoins spécialisés de communication et de mise en commun des énergies de créativité et de production pour une performance et des possibilités accrues. Ces nouvelles pratiques sont ainsi caractérisées par un nouveau rythme d'exécution des tâches et du travail et selon Pierre-Léonard Harvey « par l'accélération du traitement des données à travers des lieux *déterritorialisés* »²²⁵. Ce n'est pas qu'une simple transmission de messages ou de données, « (...), car la télécommunication crée, en fait, un nouveau paradigme, c'est-à-dire un nouveau

²²² p.151 (1995)

²²³ Baudrillard, J. : « Le système des objets : La consommation des signes », Éditions Gallimard, Paris, 1968

²²⁴ Mucchielli, R. : « Communication et réseaux de communication », Entreprise moderne d'édition, coll. Librairie techniques, E.S.F., Paris, 1978

²²⁵ p.164, *ibid.*

contexte d'émergence de besoins, de relations sociales, de significations symboliques pour les individus et les collectivités»²²⁶. Ces besoins humains en matière d'information et de communication (et d'intercommunication) sont en effet intégrés dans des mécaniques complexes d'élaboration structurelle.

Dans ce nouveau paradigme d'informédiation²²⁷, les choix et les possibilités sont de plus en plus démesurés. Pour s'y retrouver à travers ses besoins et l'offre exponentielle, l'artiste doit également en vérifier l'accessibilité selon ses connaissances. Notre étude dans des villes du Mexique (Mexico, Guadalajara) et du Québec (Montréal) nous a démontré que ces deux éléments entraînent en ligne de compte à tous les niveaux. L'accès à une culture particulière a une base de données spécifique ou encore a une technique ou une technologie est en effet très importante pour mener à bien une démarche artistique de a à z. Selon l'analyse que nous avons menée lors de nos terrains de recherche et les données de la *fracture numérique*²²⁸, nous constatons que des différences existent entre le Mexique et le Québec en ce qui concerne la pénétration des *TIC* et l'intensité de leur utilisation.

L'étude de l'*observatoire de la fracture numérique* nous montre une représentation schématique de la réalité socio-économique des *TIC* (voir figure 8 à la page suivante) :

²²⁶ p.164, *ibid.*

²²⁷ Valaskakis, K. : « Pandore ou Prométhée ? Le défi social de l'informatisation », in revue Forces, #64, Montréal, Relations publiques de l'Hydro-Québec, 1983

²²⁸ Sciadas, George : « Observatoire de la fracture numérique... et au-delà », Presses du CNRC, 2003

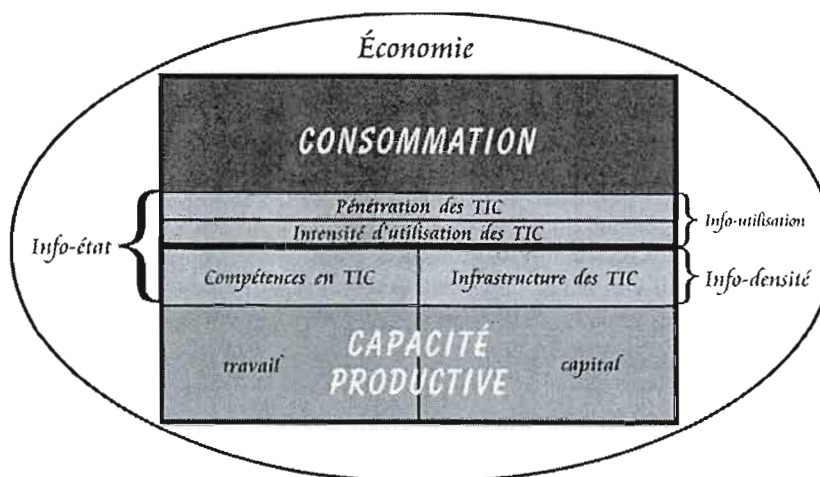


Figure 8 : Illustration tirée de l'Observatoire de la fracture numérique, p.7

Le schéma déborde toutefois du cadre de notre recherche. Il nous offre toutefois une image d'ensemble et une synthèse des différentes caractéristiques que nous retrouvons à l'œuvre dans un tel phénomène socio-économique²²⁹. Des éléments informationnels (info-utilisation, info-état, info-densité) tels que le taux de pénétration des *TIC*, l'intensité d'utilisation des *TIC*, l'infrastructure du réseau ou même les compétences en jeu doivent être pris en compte dans leur contexte socio-économique pour mieux comprendre les tenants et aboutissants de la réalité étudiée. Y-a-t-il une fracture numérique entre le Nord et le Sud ? Les différences que nous avons pu constater, entre le Mexique et le Québec, relèvent principalement de la pénétration des *TIC*, de la nature de l'infrastructure du réseau et de son implantation dans le contexte socio-économique des dites régions. En effet, alors qu'à Montréal les artistes ont signifié travailler principalement à la maison et s'y connecter au réseau Internet, à Mexico les utilisations informatiques s'effectuaient encore en 2006

²²⁹ Voir p.31, 34, 37 et 40 dans « Observatoire de la fracture numérique... et au-delà » pour de plus amples informations sur les différences entre le Canada, les États-Unis et le Mexique en ce domaine.

principalement dans des institutions scolaires (Universités, collèges et autres écoles), des différents cafés Internet et des coopératives. Par exemple, la majorité des artistes du *colectivo Panico de masas* installé à Mexico ont accès à des ordinateurs et au Web par l'entremise des installations informatiques du centre artistique *El Galeròn*. D'autres vont également faire usage des outils disponibles dans les universités et les cafés internet tant pour créer des oeuvres, collaborer à des projets communs et diffuser leurs réalisations finales.

Au Mexique, l'infrastructure du réseau numérique n'est pas homogène. Le paysage des *TIC* s'est élaboré selon une architecture socio-économique adaptée aux réalités locales et a permis le développement de réseaux mobiles et alternatifs. Le domaine des communications portables, de téléphonie IP (souvent par le biais de réseaux VPN) tend à supplanter la téléphonie traditionnelle (qui était détenue jusqu'alors par Telmex). Selon l'Ambassade de France au Mexique²³⁰, le secteur des télécommunications aurait enregistré une croissance moyenne de 10% par an depuis 2000. L'important projet *E.-Mexico* lancé d'ailleurs au début du 21^e siècle prévoit créer un nouveau service dit « universel » qui doit garantir l'accès de l'ensemble de la population à différents services de télécommunications. Un système d'infrastructures de technologies de l'information et des communications sera mis en place à travers des centres communautaires offrant la possibilité de se connecter facilement à l'Internet.

Selon l'accessibilité, qu'ils soient du Mexique ou du Québec, les artistes doivent sélectionner puis s'approprier des langages, des imaginaires, des techniques et des technologies pour pouvoir développer adéquatement leur processus créatif. La croissance de certains vocabulaires spécialisés est rapide, car les jeunes créateurs

²³⁰Voir pour de plus amples informations le : <http://www.ubifrance.fr/download/download.asp?Reload=86&cleautonomy=2887709>

inventent à travers les réseaux technologiques des concepts qui façonnent l'imaginaire et les représentations sociales de demain. En effet, l'appropriation ne concerne pas seulement des ressources tangibles, mais également et surtout des données reliées au savoir et à l'imaginaire culturel. L'information est maintenant devenue une ressource stratégique de base pour l'ensemble de la société et une des forces centralisatrices du système socioéconomique contemporain. Grâce à une mémoire électronique, les individus et les groupes en ligne peuvent avoir accès à tout leur passé, récent ou lointain et à une bibliothèque de connaissances et de données exponentielles. Il est devenu important de pouvoir se retrouver dans le flot informationnel qui déferle par les différents médias et de sélectionner et s'approprier les bonnes ressources pour ainsi réaliser des projets artistiques de plus en plus complexes. Des chercheurs tels que Watzlavick²³¹, Moles²³², Maffesoli, Cartier, Cloutier, Ravault et Proulx ont élaboré des théories de l'appropriation sociale des technologies, un concept situé à l'intersection de la psychologie et de la sociologie. Comme le montre Serge Proulx²³³, et comme nous l'avons vu précédemment, le concept d'appropriation comme objet sociologique est un fait social étroitement lié à l'offre et à la demande. Cette relation sociale s'établit donc, comme nous l'avons vu précédemment, à partir d'une sélection spécifique de moyens pour atteindre des résultats individuels ou communs (de groupe). L'appropriation, comme comportement humain, implique également une certaine subjectivité qui fait appel à un imaginaire et un savoir culturel sur la base des besoins de socialisation ou de valeurs et aspirations artistiques. Les artistes réinventent les usages des outils qu'ils s'approprient et recontextualisent les ressources qu'ils utilisent selon leurs besoins et la finalité du projet. Ils donnent un sens au contenu et à l'information qui deviennent alors des contenus psychosociaux. Il s'agit là, comme le montre Pierre-Léonard

²³¹ Watzlawick, P. et al. : « Une logique de la communication », Seuil, Paris, 1972

²³² Moles, A. : « La communication et les mass-médias », Marabout-Université, Verviers, 1973

²³³ Proulx, Serge (sous la direction de) : « Vivre avec l'ordinateur », Éditions G. Vermette inc., Boucherville, 1988

Harvey, « (...) d'une inscription de l'être ou du groupe dans le monde, d'une volonté d'affirmation de leur qualité de vie ou de leur statut social »²³⁴ Les outils et les ressources sont souvent utilisés d'une manière tout autre que ce qui avait été envisagé dans les analyses de marché.

Dans notre étude de communautiques d'art visuel et d'artistes multimédias, nous avons remarqué ce processus complexe d'appropriation à l'œuvre tant pour le langage (HTML, javascript, codification et symbolique propre à la communautaire...) que pour les techniques et les technologies. Les individus interrogés ont effectivement affirmé dans leurs mots qu'ils sélectionnaient et s'appropriaient les ressources disponibles autour d'eux selon leurs besoins. Plusieurs semblent utiliser des moyens peu légaux pour obtenir ces technologies (logiciels piratés et livres d'instruction en format *pdf*). Que ce soit pour des raisons de manque de financement, de disponibilité ou encore simplement pour revendiquer un discours qui dit s'opposer au mercantilisme des grands joueurs de l'industrie informatique (Adobe, Microsoft, Apple...) plusieurs artistes tant québécois que mexicains nous ont affirmé acquérir leurs ressources par le biais de réseaux pirates tels que le *peer to peer* (P2P) ou *BitTorrent* (Emule... etc.) Des données artistiques (photos, vidéo...) peuvent même être récupérées. Cela nous rappelle les célèbres appropriations des photographies de Walker Evans par Sherrie Levine désormais exposé à la culture Internet sur *aftersherrielevine.com*. Cela soulève surtout toute la question des droits d'auteur et de la libre circulation des ressources informatiques par des moyens détournés comme par exemple la copie et le *hacking*. Les artistes semblent cultiver depuis toujours une aptitude à explorer et à élaborer des alternatives pour ainsi dépasser les contraintes socio-économiques et atteindre les résultats escomptés. L'*open source* est une option qui est de plus en plus favorisée par les acteurs du

²³⁴ p.21, *ibid.*

milieu artistique. Les logiciels à code source ouvert (Blender, Gimp... etc.) offrent des alternatives gratuites, facilement disponibles et peu gourmandes en performances informatiques aux dispendieux monopoles des géants de l'industrie (Photoshop, 3D Studio Max... etc.)

Suite à la sélection et l'appropriation d'outils et de ressources adéquats, l'artiste va se lancer dans l'étape de la création. Seul ou en groupe, comme nous allons le voir un peu plus loin, l'artiste conceptualise, crée et diffuse ses œuvres le plus souvent maintenant grâce aux technologies numériques. Ces nouvelles possibilités technologiques qui permettent la recombinaison (mixage et remixage) et le collage d'éléments provenant de différents paradigmes dans un même projet ont également permis aux artistes de développer des stratégies de collaboration. Les artistes que nous avons interviewés nous ont signifié leur propension à développer des outils spécifiques (par exemple, les *presets*) pour améliorer le rendement de leur travail et permettre de nouvelles explorations. À l'image du code source ouvert, le numérique offre maintenant en art visuel une flexibilité de création adaptée à un travail collaboratif très poussé. Dans les communautés en ligne comme *Deviant Art*, nous avons remarqué en effet une floraison d'échanges et de troc de ressources entre utilisateurs. Des artistes interviewés nous ont également révélés échanger des données visuelles (textures, images, photos...) pouvant servir ultérieurement à de nouvelles recombinaisons. Nous avons remarqué aussi que des engins de recherche, comme par exemple *Altavista* ou *Google* (ou dans des banques de données des dites communautés en ligne), pouvaient servir à chercher des ressources visuelles. La question des droits d'auteur est importante à ce niveau. En effet, dans le cas d'images et de photos copiées et recopiées, coupées et recollées de multiples façons à travers des réseaux complexes d'échanges, il est difficile de s'y retrouver et de pouvoir appliquer une quelconque législation. L'intégrité de l'œuvre n'est plus assurée, cette

dernière pouvant maintenant être réinterprétée de diverses façons et même diffusée au-delà des réseaux qui l'ont vu naître.

Suite à sa création, une œuvre est diffusée à travers un système de transmission approprié. Les technologies utilisées par les artistes permettent de créer et de diffuser rapidement et souvent même simultanément. Nous avons remarqué lors de nos terrains de recherche au Québec et au Mexique que des créations pouvaient aussi être réalisées en direct (live), créées et partagées en même temps. Des logiciels (Resolume, Module8...) et des techniques (vjing) permettent de créer et de partager des visuels très élaborés avec d'autres artistes et les spectateurs. La diffusion technologique amène donc de grandes possibilités au-delà des contraintes d'espace et de temps. Le copier/coller et la duplication rapide permettent de faire connaître ses réalisations à un plus grand nombre de gens. Des communautiques d'art visuel comme *Deviantart* que nous avons analysé pour cette étude fournissent des outils de diffusion très performants. Les visiteurs peuvent y consulter les profils des artistes et y découvrir des créations originales. Les membres peuvent aussi bricoler une nouvelle œuvre à partir d'éléments visuels disponibles dans la communauté ou encore créer une variante d'une création existante ou collaborer à la réalisation d'une autre. L'information est maintenant exponentielle, car chacun participe par son interprétation à augmenter la mémoire culturelle disponible sur Internet. Chacun peut tour à tour être critique, collaborateur, artiste et spectateur. Chaque œuvre, chaque variante, chaque variation viennent nourrir une culture tentaculaire complexifiée par un enchevêtrement d'hyperliens et de références intertextuelles ouvrant sur encore de nouvelles possibilités.

5.3 Travailler en réseau

Collaboratif : se dit de ce qui, dans un environnement informatisé ou en ligne, vise à favoriser la collaboration entre pairs, en permettant d'échanger et de partager des compétences pour mieux réussir un projet commun. Ainsi, on parlera d'apprentissage collaboratif, de travail collaboratif, de formation collaborative, de culture collaborative. (Grand dictionnaire terminologique)

Des artistes comme Heath Bunting, Olia Lialina ou Yuk Cosic ont commencé leur carrière hors ligne, mais entrèrent en contact les uns avec les autres via Internet et devinrent rapidement amis et collaborateurs. Des plates-formes telles que *CollabWorx*²³⁵ montrent que les technologies multimédias sont aujourd'hui des moyens de reconstituer une communauté dispersée par des contraintes externes ou encore de regrouper des individus dans une communauté à l'échelle plus humaine au cœur d'une économie mondialisée. Depuis *Hole in space* (1980) de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, des dispositifs de téléprésence proposés par des artistes ont engagé la réflexion sur la nature des relations humaines et l'exploration de modes relationnels et collaboratifs dans les processus de création artistique. Il n'est plus question maintenant de travailler seul, mais de partager des ressources au-delà l'espace et le temps avec d'autres collaborateurs.

Nous avons remarqué la même dynamique chez les artistes que nous avons interviewés. Tant au Mexique qu'au Québec, les créateurs multimédias tendent de plus en plus à se regrouper dans des communautés en ligne pour y partager des ressources, un savoir et une visibilité. Plusieurs chercheurs (Fisher²³⁶, Proulx, Bouiller) traduisent également l'insertion d'un individu dans une communauté branchée par des usages spécifiques et des pratiques communicationnelles comme

²³⁵ La plate-forme *CollabWorx* créée par la *FreedomCalls Foundation* dans le cadre du projet *Deploying state of the art technology to keep our troops in Iraq in touch with their families*. Le site contient même le premier mariage vidéo-conférencé. Pour de plus amples informations, voir au www.freedomcalls.org/index.html

²³⁶ Fisher, G.N. : « La psychologie de l'espace », Que sais-Je ?, PUF, Paris, 1981

découlant d'un processus d'appropriation. Les médias interactifs sont en effet à la base de la structure sociale d'une communauté en ligne. Paul Watzlawick de l'école de Palo Alto nous enseigne d'ailleurs que toute communication est inévitable et interactive. Une communauté virtuelle est un ensemble de personnes liées entre eux par des intérêts et/ou des pratiques dans un même réseau partageant un code de communication commun de liens électroniques et d'interfaces graphiques. Ces communautés peuvent être constituées de systèmes d'échanges très étendus dans des liaisons fortes en comportant toutefois une cohésion faible. Cette culture particulière est principalement celle de la collaboration ouverte et du troc d'information. Tant l'individu que le groupe donne sens à l'information qui circule. Le langage est bien connu pour être aussi l'expression d'une conception et de l'organisation du monde. L'utilisation de symboles et de codes communs aide à la cohésion des groupes d'utilisateurs. Les langages de la tribu informatique dont nous parle Breton²³⁷ sont en quelque sorte des réappropriations « (...) des langues traditionnelles à travers de nouvelles contraintes et de nouvelles possibilités techniques »²³⁸. Cette invention d'usages et cette production de nouveaux signes enrichissent les contenus et surtout concourent à la reconnaissance mutuelle de tous par la mise en scène de référents et de signifiants culturels.

Savoir travailler en réseau est devenu aujourd'hui une nécessité. En effet, devant la complexité de plus en plus grande des systèmes sémantiques et la prolifération des savoirs en polyphonie les compétences d'un seul individu s'avèrent insuffisantes. Nombre d'entreprises et d'organismes professionnels mettent ainsi en place rapidement des dispositifs de partage de pratique et de capitalisation des savoirs. Le réseau s'organise donc autour d'une ou plusieurs finalités professionnelles. Les acteurs échangent entre eux des ressources et des savoirs. D'une

²³⁷ Breton, P. : « La tribu informatique. Enquête sur une passion moderne », Métailié, Paris, 1990

²³⁸ p.48, Harvey, P. L (1995)

entreprise à l'autre, les relations entre les membres seront différentes, influencées par la nature et la structure du réseau. L'interactivité demeure toutefois une des caractéristiques communes. Chaque membre participant est un moteur important qui fait la force du réseau. C'est ce que l'on nomme la synergie sociale. Pour qu'une telle mobilisation mène à de l'innovation, il faut que les membres soient capables d'une étroite coopération au sein du réseau. Les dispositifs de partage de pratiques et de savoirs doivent donc permettre de collaborer dans un langage commun et ainsi de partager leurs compétences. Ces réseaux de partage sont donc souvent les meilleurs moyens aujourd'hui de capitaliser des pratiques qui pourraient autrement ne pas se formaliser en innovations productives et concourir à la réussite de l'entreprise. Le participant s'engage à travailler avec les membres du groupe en vue de la réalisation du but commun tout en conciliant ses intérêts et ses objectifs personnels. Il collabore au sein des interactions du groupe en partageant ses découvertes, en négociant le sens à donner à l'œuvre commune. Dans cette démarche collective, il fait preuve d'autonomie et assume la responsabilité de ses contributions tout en étant responsable comme les autres participants d'atteindre le but commun.

Le travail collaboratif est, d'une part, la coopération entre les membres d'une équipe et, d'autre part, la réalisation d'une œuvre commune et finie. Internet (et les technologies modernes de communication) apparaît comme l'outil adéquat pour mettre sur pied des projets de créations "collaboratives". Comme le montre Michel Cartier dans son ouvrage sur les groupes d'intérêt en ligne, le caractère décentralisateur de l'Internet a offert aux utilisateurs de grandes possibilités de participation commune. Il ne s'agit pas seulement pour le groupe de communiquer, mais surtout de créer quelque chose de concret en communiquant. La communication est ainsi un moyen, pas une fin en-soi. Les dispositifs de partage de pratiques et de savoirs doivent donc permettre de collaborer dans un langage commun et ainsi de

partager leurs compétences. Ces réseaux de partage sont donc souvent les meilleurs moyens aujourd'hui de capitaliser des pratiques qui pourraient autrement ne pas se formaliser en innovations productives et concourir à la réussite de projet d'envergure. Par exemple, des réseaux de milliers d'internautes sont mobilisés à travers Internet pour mettre en commun leurs ressources et ainsi réaliser des grandes entreprises comme SETI (www.stiahome.ssl.berkeley.edu).

Nous avons donné en 2005 et 2006 des ateliers en création visuelle collaborative au Mexique avec la participation du *colectivo Panico de masas*. Un de ces cours a eu lieu à la galerie d'art *El Galerón* (Zarco 32 int.1, Col. Guerrero, Del. Cuauhtemoc, Mexico, D.F, Tél. 55187873) L'activité était ouverte au public, aux artistes et aux esthètes du visuel exploratoire. Cet atelier a présenté les dernières études et techniques en création visuelle collaborative (communautiques de pratique en art, techniques de collaboration en réseau en création visuelle en direct, dynamique interface *homme-machine-homme* dans le contexte de création en art visuel... etc.). Une vingtaine de jeunes artistes mexicains y ont participé. La moyenne d'âge variait de 18 ans à la fin de la quarantaine. L'atelier était composé tant de femmes que d'hommes de différents domaines artistiques (photo, graphisme, vidéo, peinture...).

L'atelier a couvert trois milieux d'application distincte en art visuel. Les trois n'ont toutefois pas été développés exhaustivement. Nous nous sommes attardés principalement au *vjing*²³⁹ tout en brossant un bref tableau comparatif des autres milieux d'application. Le visuel en direct (*vjing*) offre en effet l'occasion de mettre en pratique le travail collaboratif en art visuel dans un environnement performatif d'expérimentation et d'exploration qui laisse une grande place à l'improvisation et donc à la spontanéité (action-réaction). Nous avons abordé les autres applications

²³⁹ Visual jockey (VJ) : Ce dit de visuel en direct sur grand écran.

(soit la création photo et vidéo en ligne) durant l'exposé, mais le vjing a été le plus utile pour illustrer la création collaborative durant les activités de l'atelier.

Nous avons utilisé *la représentation du corps humain* dans l'art visuel comme exemple dans notre atelier. C'est un des meilleurs exemples qui s'impose de lui-même par son importance dans l'histoire de l'art et surtout par la place symbolique qu'il occupe dans les communications modernes (publicité, mode, cinéma... etc.) comme puissant symbolisme de l'identité humaine. Lors de l'exercice de création collaborative, nous avons utilisé un corpus de données visuelles (vidéo et photographies) que nous avons préalablement conçu spécifiquement pour les besoins de l'atelier. Divisé en quatre groupes les participants devaient reconstruire en direct un concept choisi au hasard²⁴⁰ à partir d'éléments limités (20 éléments tant vidéo que photographiques) Les explorations visuelles des participants étaient diffusées en direct sur grand écran devant les autres équipes. Tout était en place pour permettre aux participants de collaborer entre eux. Les membres de l'équipe étaient répartis sur un réseau d'ordinateurs liés entre eux par un mixer vidéo professionnel. Le logiciel utilisé nommé *Resolume*²⁴¹ permettait de créer du visuel en direct à partir de corpus de données (vidéo, photos, animations) et d'effets de toutes sortes (kaléidoscope, lomo, miroir, etc.)

Nous avons pu observer à l'œuvre des pratiques de recombinaisons, de collage et d'hybridation qui ont donné des résultats forts intéressants. Tant les technologies utilisées que la culture vidéographique propre aux participants ont concouru à la prolifération de ces pratiques durant les activités de l'atelier. Les participants ont également pu apprivoiser le dynamisme présent dans la création collaborative allant

²⁴⁰ Les thèmes choisis furent liés à des concepts universels comme par exemple le voyage, la mort, la tristesse, joie... etc.

²⁴¹ Logiciel sur PC permettant de faire du visuel en direct.

de la conception, en passant par la création jusqu'à la diffusion d'une œuvre commune en art visuel. Dans un tel processus créatif, il est important que chaque participant puisse avoir la volonté de collaborer et surtout qu'il puisse connaître les contraintes et les possibilités d'une telle collaboration a une même entreprise créative. Ils doivent développer des stratégies de communication pour négocier entre les différents participants la conceptualisation et la réalisation du projet commun.

5.4 Les communautés de pratique en ligne

La communautique est un système social virtuel qui offre un espace dynamique à la construction de discours. Les utilisateurs se retrouvent ainsi dans une sorte d'agora cybernétique. Ils peuvent y collaborer, y interagir et y partager des informations et des créations. Dans notre cas, c'est ce que nous appelons une communauté de pratique, avec son identité propre et ses objectifs particuliers. Les artistes qui y œuvrent partagent un espace cognitif, et peuvent ainsi participer au développement d'un discours artistique. Dans notre cas, le paradigme de la communautique est celui de l'art visuel. Les médias électroniques semblent avoir un impact sur la formation de ces nouvelles communautés en ligne. Suite à l'idée de tribu contemporaine de Michel Maffesoli, c'est le phénomène que Pierre-Léonard Harvey appelle une *retribalisation électronique*. Ce retour aux clans et aux groupes participatifs « (...) s'effectue en s'affranchissant des frontières et des limites de l'espace/temps géographique et social »²⁴² et témoigne d'un ré-enchantement du monde moderne. Il semble en effet que l'individualisme exacerbé se développant au sein d'une mondialisation des tissus sociaux économiques ait amené les individus à créer des alternatives qui recomposent les liens sociaux. Ces nouvelles tribus électroniques, au degré d'éphémérité et de durabilité variable selon l'implication des

²⁴² P.55, Harvey, P. L (1995)

participants, proposent ainsi des espaces d'échanges interactifs qui redéfinissent les rapports entretenus avec l'autre et l'information véhiculée dans la communication.

Une communautique est un espace public en ligne qui permet à des individus de communiquer entre eux et d'échanger de l'information. Les membres et participants de ces communautés sont considérés comme des usagers en ce qu'ils font usage de technologies adaptées (ou réinventées) pour ainsi créer, mémoriser et partager des données. D'une systémique d'échange linéaire, les individus sont passés avec les *TIC* à une systémique d'échanges modulaires dits interactifs²⁴³ interreliés dans une mémoire planétaire qui rappelle un peu la pensée de Teilhard de Chardin²⁴⁴ en ce qui concerne la *noosphère*. Ces nouveaux réseaux d'échanges non linéaires sont en effet des noyaux ou modules semi-autonomes reliés par des communications interactives et des affinités interpersonnelles participant au développement d'une identité et d'une mémoire culturelle commune (voir figure 9) :

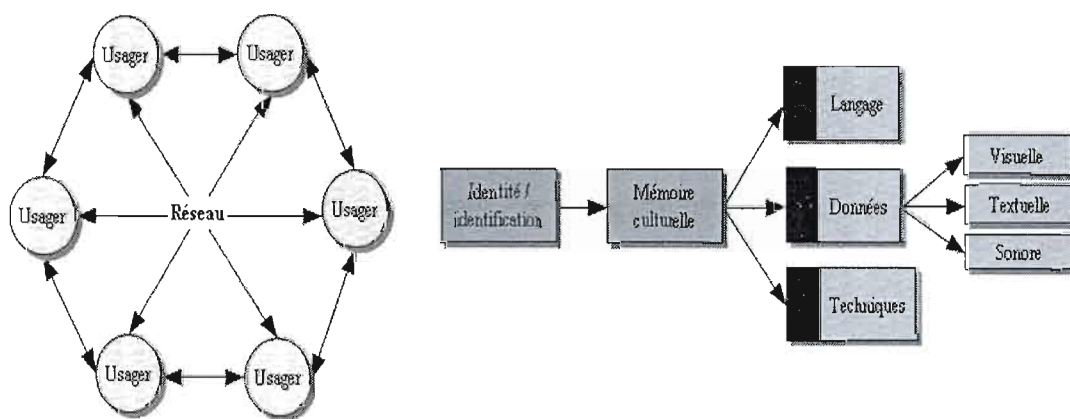


Figure 9 : Le réseau interactif non linéaire

²⁴³ Rogers, E. M : « Communication technology », The Free Press MacMillan inc., New York, 1986

²⁴⁴ Teilhard de Chardin, P. : « Le phénomène humain », Seuil, Paris, 1955

Chaque membre ou usager est autonome au sein de la dite structure sociale. C'est une forme d'expression de soi qui va bien au-delà de la simple atomisation et qui valorise plutôt le partage entre les participants. Aujourd'hui, l'appartenance à un groupe est une ressource de plus en plus valorisée, car elle permet en effet de s'exprimer et de se valoriser tout en partageant avec d'autres des passions communes. Ce besoin d'appartenance trouve un équilibre entre le besoin individuel de s'affirmer et les forces d'intégration normatives de la communauté. Lors de participation commune au développement du groupe ou encore à la réalisation de créations collectives, les usagers vont se retrouver en communion. Dans *le temps des tribus*, c'est ce que Michel Maffesoli caractérise par l'esprit de religion (dans le sens étymologique du terme, c'est-à-dire du latin *religare* qui signifie relier) et sur le localisme (proxémie). C'est le besoin de circulation d'un être à l'autre dont parle Bancal²⁴⁵. C'est cette vie relationnelle, ce vitalisme de l'*information circulante*²⁴⁶ qui est un des maillons forts de la synergie que nous retrouvons au cœur de la communautaire. L'information est ainsi beaucoup plus qu'un bit ou une donnée, mais aussi un principe organisateur à travers les échanges que permet la communauté en ligne. Il demeure toutefois une tension antinomique au sein de ces groupes qui participent à vitaliser la communauté. En effet, chaque participant essaie de promouvoir ses créations individuelles tout en adhérant à l'esprit de groupe par des échanges et des communications avec les autres membres. Chaque communauté a une identité propre. Cependant, nous ne pouvons pas parler dans le cas des communautés en ligne de recherche d'identité, mais d'identification. Comme nous le montre Michel Maffesoli, nous assistons aujourd'hui à un glissement de la logique de l'identité à celle de l'identification. Les internautes vont en effet se bricoler une identité à travers la participation (identification) à une constellation de communautés répondant à leurs

²⁴⁵ Bancal, J. : « L'économie des sociologues », PUF, Paris, 1974

²⁴⁶ Laborit, H. : « La nouvelle grille », Robert Laffont, Paris, 1974

passions, aspirations et intérêts professionnels. Mark Dery²⁴⁷ montre que cette identification apparaît dans le chevauchement de toutes ces communautés et aussi et surtout dans aucune d'entre elles. Entre les interstices de ces affiliations, l'individu se crée une identité qui ne se résume pas à ses relations, mais réussit à transcender celles-ci en une cohérence et une continuité identitaire. C'est en quelque sorte comme la structure rhizomatique de Deleuze et Guattari²⁴⁸ qui permet de croiser les appartenances et de superposer les cercles d'amitiés, d'intérêts et de pratiques.

La particularité de ces communautés et de ces échanges est qu'elles s'insèrent dans une pratique spécifique. En effet, les communautiques que nous avons étudiées étaient des communautés en ligne d'artistes échangeant autour d'une pratique commune. C'est surtout par une pratique particulière que les individus deviennent des participants et membres de ces espaces virtuels. Les communautés analysées ont toute une pratique particulière associée à l'art visuel. Que ce soit *Deviant Art* ou encore une autre communauté comme par exemple *Rhizome* ou *Articiel*, les communautiques de pratique reposent sur la participation sociale et l'apprentissage. L'engagement mutuel dans l'action se réalise à travers différents outils qui sont proposés par les communautés en ligne et les logiciels de communication. Les contacts entre les membres s'établissent principalement dans des forums, des chats et d'autres outils spécialisés de communication selon la communautique. Les artistes doivent en effet avant tout devenir membres en remplissant un formulaire électronique et en choisissant un nom d'utilisateur ainsi qu'un mot de passe. L'individu devient alors membre, reçoit un profil qu'il peut personnaliser pour bien le représenter; un avatar qui le représente dans le cyberspace. Pour devenir participant actif, et pas seulement *membre-spectateur*, l'individu doit s'investir dans des échanges dynamiques avec les autres membres.

²⁴⁷ Dery, Mark : « Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui », Abbeville Press France, 1997

²⁴⁸ Deleuze, Gilles en collaboration avec Félix Guattari : « *Rhizome* », Éd. de Minuit, Paris, 1976

Ces engagements mutuels mettent en évidence le caractère social et négocié de ces structures communicationnelles. En effet, il s'instaure premièrement une négociation de sens entre les participants d'un projet à travers les échanges que nous retrouvons dans les communautiques. Cette négociation se met en jeu par le biais d'un langage commun (codes informatiques, connaissance plastique...) que partagent les participants. C'est une capacité mutuelle d'influencer et d'être influencé. Par la suite, cela peut engendrer une pratique commune ou encore une réification. Ces échanges débordent même hors de ces nouveaux territoires par le biais de l'utilisation de logiciels de communication telle que *MSN Messenger*. Le développement de la mobilité des *TIC* (cellulaire, PDA, wifi...) amène également les artistes et leurs pratiques à devenir nomades et actifs sur plusieurs plateformes. Pensons par exemple, au projet *Life_Sharing* de *Frequency Clock*²⁴⁹ lié aux réseaux sans fil.

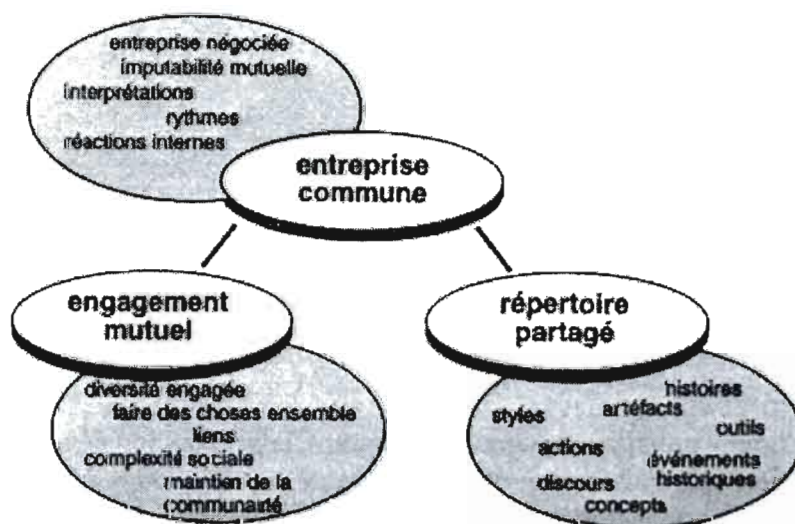


Figure 10 : Les dimensions de la pratique en tant que propriété d'une communauté²⁵⁰

²⁴⁹ Voir <http://www.frequencyclock.net/>

²⁵⁰ p. 82, Wenger, Etienne (2005)

Etienne Wenger affirme que le concept de pratique est étroitement lié au verbe *faire*. C'est une action concrète qui permet de réaliser et/ou réifier un projet. Dans le cadre d'une communauté ou d'un réseau, la pratique est un engagement mutuel, une entreprise commune (voir figure 10). Elle n'est pas liée à un point géographique précis au sens où l'entendait Tonnies,²⁵¹ mais elle s'actualise plutôt dans des relations sociales de référence virtuelle. Le dynamisme interne d'interactions entre les participants permet la cohésion et la cohérence de la structure sociale. À travers les communications et les échanges s'installent une *intercréativité* qui permet la création d'œuvres, de versions différentes et de variantes recomposées. Chacun participe à la création d'un projet et/ou au processus artistiques par les critiques et les conseils qu'ils partagent avec les autres auteurs par l'entremise des outils de communication offerts dans la communautique (forum, chats, wiki, blogues, vlog²⁵², journal de bord...)

Ce concept de cocréation dans un environnement multi-utilisateur est au cœur d'une interface interactive en ligne créée par l'américain John Klima et intitulé *Glasbead* (1999)²⁵³. Il s'agit d'une interface musicale collaborative qui permet de créer des paysages sonores grâce à des outils adaptés permettant entre autres le téléchargement de fichiers son. Une vingtaine de participants peuvent jouer ensemble à distance, c'est-à-dire faire une *jam* session où image et son concourent à une œuvre totale. Le projet *Télégarden*²⁵⁴ de Ken Goldberg s'est également intéressé aux expériences collectives à distance. À l'image des œuvres de Jackson Pollock ou de Robert Smithson, des artistes modernes comme Mark Napier, notamment dans *The*

²⁵¹ Tonnies, F. : « Communautés et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure », PUF, Paris, 1946

²⁵² C'est un blogue avec de la vidéo

²⁵³ Voir <http://www.cityarts.com/glasbeadweb/>

²⁵⁴ Voir <http://www.usc.edu/dept/garden/>

*Shredder*²⁵⁵ ou encore *Digital Landfill*, ont montré que des recombinaisons pouvaient être possibles sur le web avec la collaboration de plusieurs participants. Un autre exemple d'environnement multi-utilisateurs est le site-web *Bodies@INcorporated* (1995) de Victoria Vesna qui permettait aux visiteurs de créer un cybercorps à partir de diverses composantes visuelles. Des utilisateurs pouvaient en effet proposer des *urls* à partir desquelles des images web étaient déchirées et remixées. Dans le projet Ping Body (1995)²⁵⁶, le corps de l'artiste Stelarc était entièrement connecté au réseau pour permettre à des participants en ligne de déclencher des stimulations physiques par des requêtes informatiques (ping) adressées à des sites Internet choisis aléatoirement. Après *The Thing*²⁵⁷, *Rhizome.org*²⁵⁸ constitue toutefois une des plateformes interconnectées et collaboratives les plus connues qui réunit des artistes, des curateurs, des critiques et des esthètes.

Plusieurs artistes vont prendre en compte les commentaires et les intégrer à leur création d'une manière ou d'une autre. L'œuvre se développe ainsi presque en direct dans une dynamique se rapprochant de celle du code source ouvert. La réalisation d'un projet artistique ne se termine donc pas à sa réification, mais se poursuit à travers des échanges avec d'autres esthètes de la communauté. C'est en quelque sorte une forme de dialogisme²⁵⁹. Un discours visuel qui se construit et se reconstruit à partir de l'apport de chacun. Le sens ne peut émerger que de cette interaction de voix, de transferts et d'interactions entre les participants. Comme l'affirme Lucia Santaella-Braga « la signification, c'est donc le langage en mouvement, le dialogue »²⁶⁰. Dans ces échanges créatifs, chaque signe (iconique,

²⁵⁵ Voir <http://www.potatoland.org/shredder/>

²⁵⁶ La première performance eut lieu entre Paris, Helsinki et Amsterdam en 1995

²⁵⁷ Voir <http://bbs.thing.net/login.thing>

²⁵⁸ Voir <http://www.rhizome.org/>

²⁵⁹ Peytard, Jean : « Mikhaïl Bakhtine : Dialogisme et analyse du discours », Paris

²⁶⁰ P.159, in Proulx, S., Poissant, L. et Sénécal, M. : « Communautés virtuelles :Penser et agir en réseau », Presses Universitaires de Laval, 2006.

plastique) est la réponse à un autre dans une construction cohérente. Chaque acte particulier, chaque sémiosis (action du signe) est essentiellement sociale et participe au dynamisme de la communauté. L'œuvre en vient ainsi à intégrer les discours de chacun dans une synthèse *intertextualisé* (ou même encore *hypertextualisé*), renvoyant à différents paradigmes. Le projet de Olia Lialina intitulé *My boyfriend came back from war* (1996)²⁶¹ est un bon exemple connu de cocréation en réseau. Cette œuvre interactive permettait à l'internaute d'intervenir dans le récit en cliquant sur des images. Plus tard, Lialina a demandé à d'autres artistes de créer leur propre version de ce projet et a ainsi démontré les possibilités presque infinies de reconfiguration de l'information dans un système ouvert. Ces variations ont été rassemblées dans *The last real net art museum*.



Figure 11 : Les composantes d'une théorie de l'apprentissage²⁶²

Une autre caractéristique des communautés de pratique en ligne est le fait de proposer un répertoire ou banque de données à ses membres. Les communautiques

²⁶¹ Voir <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>

²⁶² p. 3, Wenger, Etienne (2005)

que nous avons étudiées proposaient pour la plupart la création d'un répertoire partagé et des outils de recherche et de manipulation des bases de données (téléchargements, visionnement...). Cette mémoire culturelle qui se développe ainsi par l'apport de chacun des participants offre des ressources favorables à la négociation de sens et à la réification constructive. Elle offre également une riche opportunité d'apprentissage. En effet, à travers les réseaux d'échanges et les bases de données l'artiste peut apprendre de nouvelles compétences (le fonctionnement de logiciels, des traitements particuliers de l'image, des trucs et astuces...) et participer à enrichir les bases de données de la communautique (voir figure 11). Tel que nous le montre Pierre-Léonard Harvey, la nouvelle éducation est maintenant celle où nous apprenons dans la pratique; c'est l'apprentissage par l'action et la coopération. Le visage de l'éducation se transforme rapidement à travers ces nouveaux réseaux d'échanges et de socialité. Des ressources didactiques telles que des tutoriaux, des conseils et critiques se retrouvent sur les communautiques que nous avons étudiées. Ces communautés en ligne sont en quelque sorte des espaces transdisciplinaires en ce qu'ils permettent à chacun des participants de partager des connaissances et des compétences de nombreuses disciplines (photo, vidéo, design, vjing, etc.) C'est principalement par expérimentation et exploration que les artistes concourent à enrichir et à développer l'encyclopédie et la mémoire virtuelle.

Maurice Halbwachs²⁶³ affirme à juste titre qu'il ne peut y avoir de communauté sans mémoire. En effet, comme le montre Federico Casalegno, il y a une synergie complexe entre mémoire, communauté et communication. La communauté, même branchée, a besoin de partager une telle mémoire pour exister. C'est à travers un système d'interrelations de mémoires individuels articulé dans une circulation et des échanges dynamiques que se développe une mémoire commune.

²⁶³ Halbwachs, Maurice : « La mémoire collective », PUF, Paris, 1986

Chaque participant de la communauté s'approprie un peu de cette mémoire pour créer son cadre de compréhension et y contribue en l'enrichissant de son vécu. Michel de Certeau²⁶⁴ affirme d'ailleurs que la mémoire vit lorsqu'elle est appropriée et régulée par le jeu de multiples altérations et échanges (interprétation, traduction, translation, diffusion...) Le participant à une telle communauté se réalise ainsi comme un *mythmaker*²⁶⁵ contribuant par coopération à un patrimoine cumulé. Une encyclopédie qui dépasse les cadres traditionnels de l'espace-temps, que l'on peut consulter et manipuler en tout temps et en tous lieux. Ainsi, les *Tic* et l'informatique, tout en transformant l'accès et l'enregistrement des informations, ont modifié profondément nos rapports avec le savoir, la mémoire et l'autre.

²⁶⁴ De Certeau, Michel : « L'invention du quotidien. Arts de faire », Gallimard, Paris, 1990

²⁶⁵ Moscovici, Serge : « Psychologie sociale », PUF, Paris, 2003

CHAPITRE VI

LA MONDIALISATION DES ÉCHANGES INTERCULTURELS

« L'art c'est le plus court chemin de l'Homme à l'Homme » André Malraux

Le développement des technologies de l'information et des communications a amené une transformation dans les rapports avec l'autre et l'altérité. À la suite de Tönnies, plusieurs chercheurs parlent d'une transition des communautés locales vers des sociétés globales (de *Gemeinschaft* à *Gesellschaft*) pouvant même mener à une désintégration sociale dans un *village global* devenu trop gros. L'humanité est en train de s'interconnecter de toutes parts dans une dynamique distribuée. Cette *humanité planétaire*, comme le souligne Edgar Morin, est plutôt un *village fractal* où s'installe une contraction de l'espace-temps qui multiplie les opportunités de contacts, d'échanges et de communication. Nous remarquons cependant un certain vertige de l'Homme dans son entrée au cœur de cette démesure planétaire. Toutefois, des alternatives se développent, comme par exemple les communautiques de pratique, pour ramener ces structures d'échanges sociaux à une échelle plus humaine. Claude Manzagol parle d'une « (...) dialectique de convergence et de fragmentation »²⁶⁶ où devra se penser et se construire des structures sociales d'échanges érigées entre globalisme et localisme pour ainsi mieux communiquer, mieux travailler et mieux vivre ensemble à travers les cultures.

6.1 L'aspect interculturel au sein de la création collaborative

Un des aspects importants de la création collaborative au sein d'échanges entre artistes de différentes cultures est celui de l'interculturalité. Ne pas en tenir compte serait une grave erreur surtout à l'heure des communications internationales.

²⁶⁶ P.129, Manzagol, Claude : « La mondialisation. Données, mécanismes et enjeux », Armand Colin, Paris, 2003

Les nouvelles technologies des communications ont intensifié et complexifié²⁶⁷ les relations interculturelles. Dans ce projet, nous désirions donc explorer (et analyser d'un point de vue anthropologique et communicationnel) l'aspect interculturel à l'œuvre au sein des processus de création collaborative en art visuel. À chacun de nos voyages, nous sommes impressionnés par le paysage de contrastes que présente la gargantuesque Mexico. Chaque rue, chaque recoin renferment ses rêves et ses cauchemars. Terre de contrastes et d'émotions, le Mexique vibre au rythme d'une culture particulière bien ancrée dans la mondialisation des marchés. Le lutteur masqué *Santo* côtoie *Coca-Cola*, les *télenovelas*, la musique électronique et l'art maya... Les arts technologiques, issus principalement des nouvelles technologies des communications, sont censés unir tous et chacun dans un même univers. Il demeure toutefois qu'il y a de multiples variables autres que technologiques à la base d'une création visuelle même commune. Nous pouvons penser à l'inspiration, à l'imagination, à la perception du processus artistique... etc. Nous trouvons donc très important de se questionner sur les impacts de l'interculturalité au sein de la création collaborative entre artistes de différentes cultures.

Un exemple de différence culturel que nous avons observé à notre arrivée est celui du rapport à l'espace. C'est Hall (1979), anthropologue de l'interculturel, qui le premier avait traité de cette question dans son étude sur la proxémie. La variabilité des distances d'une culture à l'autre est un élément important des échanges culturels. Nous avons observé des différences dans les relations interpersonnelles, mais également, suivant une optique qui nous concerne plus, dans la spatialisation des éléments visuels au sein des créations artistiques. Nous avons remarqué que le fait

²⁶⁷ Et non compliquées. Plus complexes, c'est-à-dire comportant plus que jamais un foisonnement de signes et de symboles. La communication n'est pas à priori plus difficile, mais demande d'approprier une technologie incontournable aux multiples ramifications.

d'être conscient d'un dynamisme interculturel²⁶⁸ au sein d'un échange pouvait aider à la collaboration.

C'est qu'il y aurait une relation directe entre l'échange interculturel et cette conscience individuelle qui l'appréhende : la capacité à percevoir, à élaborer des représentations, à réagir, etc. Les qualités du participant sont dans le fait de ne pas s'emmêler dans les stéréotypes et les grilles d'analyse contraignantes et directives. D'où l'intérêt d'épanouir les qualités d'éveil de l'artiste. Ainsi, les aptitudes à l'interculturel ne seraient pas forcément spécifiques à la culture, mais plutôt spécifiques à l'individu. C'est-à-dire qu'il ne serait pas aussi important de former l'individu à telle ou telle culture que d'épanouir en lui les qualités de l'ouverture à l'autre. Pour une bonne collaboration, il faut éviter les ambiguïtés. Pour se faire, il faut une bonne communication entre les participants, ce qui ne dépend pas uniquement du verbal, mais surtout de l'ouverture à l'autre.

Depuis que Bateson (1936) a formulé cette dichotomie, on distingue communication analogique et communication digitale. Nous pouvons noter également que cette distinction concerne aussi des machines qui servent les communications. La montre à aiguilles et la montre à quartz en sont des exemples. Les communications analogique et digitale ne transmettent pas le même type d'information. La communication analogique véhicule des émotions, des sentiments et gère la fonction de contact (fonction phatique) entre l'émetteur et le récepteur. La communication digitale véhicule la relation événements et l'expression d'opinions. Dans une collaboration créative en arts technologiques, il est donc essentiel de ne pas se confiner à la seule communication digitale qui ne pourrait à elle seule remplir les objectifs d'un échange de cette nature. Les deux types de communication n'ont pas la

²⁶⁸ Être conscient des limites et des possibilités d'un tel échange interculturel.

même efficacité. La communication digitale aurait une tendance à produire du « bruit²⁶⁹ » par signal bien supérieur à la communication analogique. En général, toute communication comporte à la fois des aspects analogiques et digitaux. Par exemple, dans la communication iconique (un dessin), le digital serait dans les discontinuités créées par les traits de contour alors que le concept principal resterait analogique.

Nous pensons que les problèmes de communication ne proviennent pas de la *distance digitale* que crée une machine entre deux êtres humains, mais bien de la mauvaise utilisation que font les hommes des dispositifs numériques et du manque d'ouverture à l'autre. Il suffit aux artistes qui utilisent des moyens technologiques pour créer de se munir d'une structure analogique au sein des dispositifs numériques pour faciliter la collaboration. L'exemple des *émoticons* au sein du logiciel de communication *Messenger* en est un bon. Dans quelques domaines que ce soit, la machine n'a jamais été une panacée et demande de la part de l'homme une structure analogique de communication qui permet de partager la dimension humaine symbolique et émotive. L'atelier que nous avons donné au Mexique en 2006 nous a permis de constater que cette structure analogique de communication était essentielle au sein de négociations importantes pour créer des projets communs. Des stratégies de communication impliquant une symbolique analogique ainsi qu'une démarche structurelle interactive donnant voix à chacun des participants sont essentielles.

Selon Lévi-Strauss (1955), le passage de la nature à la culture serait dû à celui de l'échange réel à l'échange symbolique. En résumé, cela repose sur deux principes simples soit la loi de distribution des différences et l'introduction corrélatrice du composant discret, discontinu et combinatoire dans le continuum non discret de la nature. Dans l'échange réel sont transmises uniquement de la matière ou de l'énergie

²⁶⁹ C'est-à-dire les interférences polysémiques d'interprétation qui peuvent mener à des incompréhensions au sein des échanges.

tandis que dans l'échange symbolique on transmet de l'information en plus de l'objet échangé. C'est ainsi l'introduction de l'information dans l'échange qui caractérise le passage du réel au symbolique. L'échange imaginaire apparaît lorsque ce qui est échangé est essentiellement de l'information. Nous voilà de plain-pied dans le monde de l'art technologique. La matière-énergie n'est plus alors que le support matériel de l'échange. La réciprocité implicite de l'échange symbolique disparaît au profit d'une réciprocité explicite et immédiate. C'est l'interaction instantanée avec une notion d'espace-temps élastique. Pour une meilleure collaboration interculturelle, il faut prendre en compte le référentiel culturel des participants. Pour bien comprendre les signes, symboles et information communiqués, chaque artiste doit être ouvert et réceptif au paradigme référentiel de l'autre. Il faut se poser alors les bonnes questions. À quoi font référence les éléments utilisés dans une création commune ? Quels en sont les liens avec les autres signes et symboles ?

6.2 La globalisation du suréchange

La globalisation est économique, mais aussi technologique et culturelle. Chacun veut à la fois distribuer ses produits et communiquer ses images. Des images de produits d'abord, mais surtout des représentations du monde. Les communautés partagent donc des ressemblances et élaborent collectivement des manières de se représenter le monde et de discourir à son sujet. Cette prolifération de systèmes de *représentation* élaborés et partagés est peut-être le signe que l'être humain se retire dans de nouveaux modes relationnels; que la *présence* s'efface dans des technologies forts complexes pour laisser place à la *représentation*. Dans ce cas, se globaliser c'est multiplier et accélérer le suréchange pour développer la condition d'*être ensemble* et ainsi répondre mieux à une démesure de l'espace-temps contemporain. Michaël Lachance affirme d'ailleurs à ce sujet que « (...) autrement nous serions exposés les

uns aux autres dans une proximité trop grande; nous serions précipités les uns vers les autres avec une violence qui écorche et désintègre l'existence en tous ses lieux »²⁷⁰

Les communautés de pratique, comme celle des artistes que nous avons étudiées dans cette recherche, ne sont pas là pour instaurer une distance dans la communication et ainsi fragmenter la socialité, mais sont plutôt là pour permettre la communication à distance. Les communautés de pratique en art visuel qui se développent aujourd'hui un peu partout sur le web sont des espaces sociaux permettant aux artistes de partager des ressources et des connaissances en commun et ainsi de se construire des appartenances et des références dynamiques. Cela permet de se donner un sens à travers la grande toile et de bâtir un pont entre leur existence locale et la mémoire vivante globale. Sherry Turkle (1995) affirme d'ailleurs à ce sujet que le web développe des liens à la fois au niveau planétaire et au niveau local. C'est une sorte d'intelligence collective²⁷¹. C'est ce que nous appelons le *glocalisme*, c'est-à-dire au lieu d'une opposition entre les communautés locales, les artistes et la mondialisation, c'est une complémentarité dynamique entre les particularités locales et les ressources globales. En cela les études que nous avons menées auprès de communautiques d'art visuel et d'artistes branchés nous ont démontré que nous sommes loin de l'aliénation que semble entrevoir Jean Baudrillard dans l'usage des TIC. Il a sous-estimé, comme d'autres, la capacité de création, d'innovation et d'imagination des individus et des groupes en situation de transformation rapide. Cornelius Castoriadis²⁷² affirme d'ailleurs que l'imagination est un facteur de diversification culturelle et sociale presque à l'infini en proportion de la fragmentation des groupes sociaux. Elle permet même, toujours selon Castoriadis,

²⁷⁰ p.33, in Lachance, Michaël : « Les rendez-vous du suréchange » in Inter Art Actuel, numéro 88, automne 2004

²⁷¹ Lévy, Pierre : « L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace », La Découverte, Paris, 1995

²⁷² Castoriadis, Cornelius : « L'institution imaginaire de la société », Seuil, Paris, 1975

d'instrumentaliser la consommation de masse et ainsi de produire de l'identité et de la différence. D'autres chercheurs semblent avoir peur que la culture de consommation de masse amène les nouvelles possibilités des *TIC* à créer à l'infini des répétitions, des imitations et de l'artifice sériel. Certes comme le rappelle Edgar Morin, maintenant les choses n'ont plus le temps de s'inscrire et d'avoir lieu. Elles se répandent rapidement en même temps qu'elles sont créées. Tout peut être également dupliqué et copié indéfiniment avec les technologies numériques. Cependant, les nouvelles possibilités offertes par les outils de création (personnalisations, options de mémorisation...) et les réseaux de collaboration (projet à code source ouvert partagé...) nous amènent à penser que le phénomène important à surveiller pour l'avenir n'est pas celui de la sérialité des créations, mais bien plutôt celui d'un manque de cohérence sémantique partagée. En effet, avec une culture visuelle exponentielle (cinéma, photographie, vidéo...) nous devons maintenant nous interroger, comme Jean-Pierre Warnier²⁷³, sur une certaine unité de la culture, du développement de projets sociaux qui pourraient responsabiliser et conscientiser les individus dans leurs relations à l'image et aux représentations contemporaines. En somme, créer une transculturalité qui pourrait permettre aux nouveaux citoyens de développer des outils et des ressources collaboratives d'apprentissage et de pratique pour ainsi mieux comprendre le système symbolique qui ne cesse de s'immiscer dans les rapports à l'autre (et par réflexivité) à nous même.

²⁷³ Warnier, Jean-Pierre : « La mondialisation de la culture », Éditions La Découverte, Paris, 2002

CONCLUSION

À travers tous les médias de notre société contemporaine, nous remarquons l'omniprésence de l'image. Notre regard est sollicité par une floraison de créations visuelles qui repoussent maintenant les limites des cadres traditionnels de l'art. La technologie numérique a transformé la manière de travailler dans de nombreux domaines et même notre définition de la mémoire. Le corps humain est une des thématiques les plus importantes des démarches artistiques contemporaines. Il est un des piliers de l'identité humaine. Les Transformations rapides du corps à travers la biotechnologie ont amené de nombreux artistes à s'interroger sur des nouveaux concepts redéfinissant la notion d'humanité et de réalité. Les représentations visuelles contemporaines ont également été très influencées par les nouvelles technologies. Les possibilités offertes par celles-ci ont permis aussi à de nombreux artistes et collectifs d'art visuel d'explorer les dimensions iconiques et plastiques du discours artistique du corps humain. L'appropriation et l'usage d'Internet et des logiciels adaptés à la navigation sur le web ont amené des créateurs en art visuel à développer des dynamiques collaboratives en ligne pour mieux échanger des ressources, faire connaître ses œuvres et apprendre de nouvelles techniques. Le développement de collaborations branchées à travers des communautiques en art visuel a permis à des groupes d'artistes, de critiques et d'esthètes de mettre en pratique des manières de recombinaison des représentations du corps et de créer ainsi des nouveaux paradigmes hybrides questionnant la notion d'humanité.

Notre recherche sur les impacts des technologies de l'information et des communications en art visuel nous a amenés en effet à étudier le développement de l'art visuel au Mexique, au Québec et aux États-Unis. Ces terrains anthropologiques nous ont permis en 2004, 2005 et 2006 d'interviewer plusieurs artistes oeuvrant dans des villes du Mexique et du Québec. Nous avons également analysé des collectifs

d'art visuel et des communautés en ligne originaires du Mexique, du Canada et des États-Unis. Cette recherche composée à partir d'observations et d'analyses nous a démontré que les technologies de l'information et des communications avaient effectivement influencé le travail des artistes en art visuel et leur avaient permis une meilleure collaboration. Nous avons également remarqué, à travers les œuvres d'art étudiées et les artistes interrogés, que la thématique du corps humain constituait un discours souvent polyphonique et polysémique, mais tout de même un discours bien ancré dans la réalité contemporaine. L'étude des mécanismes complexes de la composition de ces discours nous a aussi permis de mieux comprendre les processus artistiques qui sont à l'œuvre dans ces communautés. Nous avons remarqué que plusieurs de ces expressivités visuelles étaient aussi en quelque sorte des questionnements pertinents sur les transformations constantes et rapides qui remodelent le paysage sémantique de l'être humain. L'art peut ainsi être considéré comme une forme d'exploration de la réalité et de ses représentations sociales.

Avec le développement des systèmes de télécommunication, nous assistons maintenant à une redéfinition de plusieurs notions et de leurs recombinaisons mutuelles, rendant ainsi leur cadre plus que jamais flou et permutable. L'art numérique va au-delà de la matérialité et des concepts duchampiens et nous amène à reconsidérer notre perception et notre définition de l'art visuel. Certains y voient la mort de l'art alors que d'autres l'annoncent de nouvelles possibilités d'explorer et surtout de questionner ses mutations rapides. Les artistes ont toujours utilisé les technologies avec un sens critique et exploratoire qui permettaient de dépasser le cadre premier de leur usage. Selon Christian Paul, l'art du futur va refléter les changements culturels influencés par les développements des technologies de l'information, mais aussi et surtout dans les domaines de la biotechnologie, la neuroscience et la nanotechnologie. De nouvelles interrogations viendront toutefois

remettre en cause notre manière de nous définir et de définir notre relation aux autres et à l'environnement qui nous entoure.

Nos communautés se développent au niveau planétaire en même temps qu'elles se localisent progressivement. C'est le *glocalisme* qui va maintenant beaucoup plus loin que le village global des utopistes. L'information et les représentations visuelles circulent rapidement dans des réseaux d'échanges forts complexes et permettent des collaborations importantes autour de projets d'envergure. Des artistes, critiques et esthètes de l'art visuel peuvent participer aisément à la création de discours et concourir ainsi à l'enrichissement de la dynamique sociale voir/savoir. L'œuvre visuelle devient une structure discursive complexe qui intègre la démarche multidisciplinaire des artistes et le regard de l'autre et de l'altérité. Ces créations ne sont plus à l'abri des influences, mais intertextualisées et traversées par des références à de nombreux paradigmes. Les cadres traditionnels ont laissé la place à des nouveaux territoires sémantiques aux repères flous et perméables aux influences extérieures. Le corps humain et ses nombreuses représentations sont donc devenus des espaces discursifs morcelés par la recombinaison et l'hybridation. Dans son propre discours, le corps ne parle plus de lui, mais de son rapport à l'autre, au sexe et à la mort.

Les communautés s'ancrent de plus en plus dans une existence hybride et complémentaire entre les mondes réels et les nouveaux territoires virtuels. Il ne faut plus y voir d'opposition, mais bien plutôt une façon plus adaptée de communiquer l'information. Comme le dit Joël de Rosnay, c'est en somme la synergie des échanges de l'un à l'autre qui fera la force des communautés du futur.

Michael Rush interroge la mémoire interconnectée du futur qui ne nous permettra peut-être pas de distinguer le réel du virtuel. Les souvenirs que nous aurons alors se mêleront plus facilement aux fantasmes. La mémoire visuelle est maintenant terriblement exponentielle, alimentée par des milliers de réseaux tentaculaires qui ne cessent de recombinaison en tous sens les fragments télévisuels de réalités souvent fantasmées. Elle conserve tout dans un présent accessible de partout. Une omniprésence surchargée de toutes les variables et variantes de chacun des souvenirs enregistrés hors de l'espace-temps. Michel Cartier nous fait remarquer d'ailleurs que ce n'est pas parce que plus de données sont disponibles que nous sommes mieux informés. L'augmentation du volume de ces ressources numériques mène plutôt à un effet de réduction du focus et d'*exformation*. Comme disait si bien Federico Casalegno, il faudrait peut-être réapprendre à oublier, car malgré les stratégies de gestion de l'information, il faut maintenant nous préoccuper d'une dérive potentielle du sens et des valeurs humaines. L'oubli fait partie intégrante de la mémoire comme le silence de la musique. Les nouvelles technologies ont modifié considérablement nos rapports au savoir et à la mémoire. Il nous faudra sans doute développer une approche écologique de la mémoire pour ainsi pouvoir mieux en comprendre les mécanismes sociaux et l'urgence de se bâtir une éthique contemporaine. La collaboration de l'art et de la science nous permettra d'observer l'humanité et permettra à l'humanité de s'observer.

Appendice A

Grille d'entretien et grilles d'analyses

La grille d'entretien qui a été utilisée pour les entretiens (récit de pratique) auprès des artistes comporte 12 questions réparties en trois catégories, soit les informations sur l'interviewé, les généralités et les spécificités. Les questions sont ouvertes, c'est-à-dire qu'elles laissent à l'interviewé la possibilité de discourir librement sur les sujets abordés. Voici les questions qui ont été posées lors de ces entretiens semi-dirigés :

Informations sur l'interviewé	
1	Nom, prénom
2	Age
3	Lieu de naissance
4	Langues parlées et écrites
5	Scolarité
6	Occupation

Généralités	
7	Depuis combien de temps faites-vous de l'art numérique ?
8	Depuis combien de temps avez-vous accès à Internet ?
9	Avez-vous une scolarité en art visuel ?
10	Avez-vous un site web? Si oui, lequel ?
11	Avez-vous un ordinateur à la maison ?
12	Êtes-vous membre d'un collectif d'art ?
13	Avez-vous déjà fait des expositions ou performances ? Si oui, lesquels ?

Spécificités	
14	Parlez-nous de votre démarche artistique
15	Que faites-vous sur le Web ?
16	Parlez-nous de votre processus de création lorsque vous créez une oeuvre ?
17	D'où provient principalement votre inspiration ?
18	Pourquoi avoir choisi la photo ou la vidéo ?
19	Pourquoi le corps humain ?
20	Que pensez-vous des nouvelles technologies de communication visuelle ?
21	Que cherchez-vous à exprimer par l'art ?

22	Que pensez-vous des représentations contemporaines du corps humain ?
23	Comment pensez-vous que les esthètes interprètent vos œuvres ?
24	Qu'est-ce que l'art digital pour vous ?

Des grilles d'analyse ont été utilisées en ce qui concerne les œuvres d'art et les sites web. En effet, pour étudier ces éléments avec précision nous nous sommes servis de grilles prévues à cet effet.

Grilles d'analyse des œuvres	
<u>Informations générales</u>	
1	Le nom de l'œuvre
2	Le nom de l'artiste
3	La date de création
4	Les matériaux utilisés
5	Les dimensions de l'œuvre originale

Une photo accompagne la grille d'analyse de chacune des œuvres. Après les informations générales viennent les variables plastiques et leurs indicateurs :

<u>Variables plastiques</u>	
Corporéité	Texture organique/mécanique
	Abstrait/figuratif
	Juxtaposition/superposition/insertion
	Fragmentée/en totalité
Espace	Juxtaposition/superposition/insertion
	Texture organique/mécanique
	Fragmenté/en totalité

Nous avons ensuite les variables iconiques et leurs indicateurs :

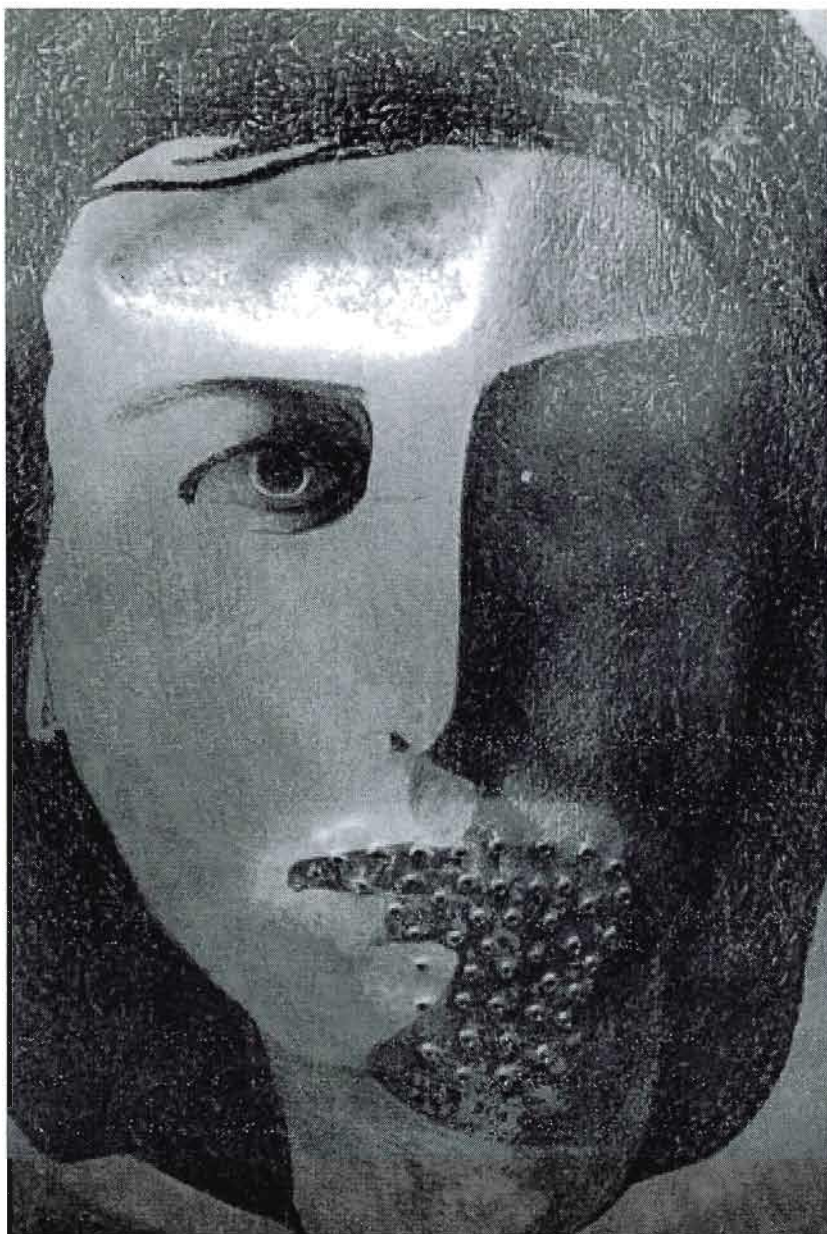
<u>Variables iconiques</u>	
Identité	Sujet/Objet
	Féminin/masculin/androgynie/hermaphrod
	Vivant/mort
	Jeune/vieux
Temporalité/narratologie	Atemporel/temporel
	Successivités/simultanéités
Décor	Contextualisé/décontextualisé
	Champ/hors champ
	Plan d'ensemble/plan américain/gros plan/ plan objet
	Esseulé/avec un autre/avec d'autres

La grille d'analyse des sites web est également très importante pour notre étude. Elle se présente en trois volets, soit les informations générales, celles sur la forme du dit site web et celles sur son contenu.

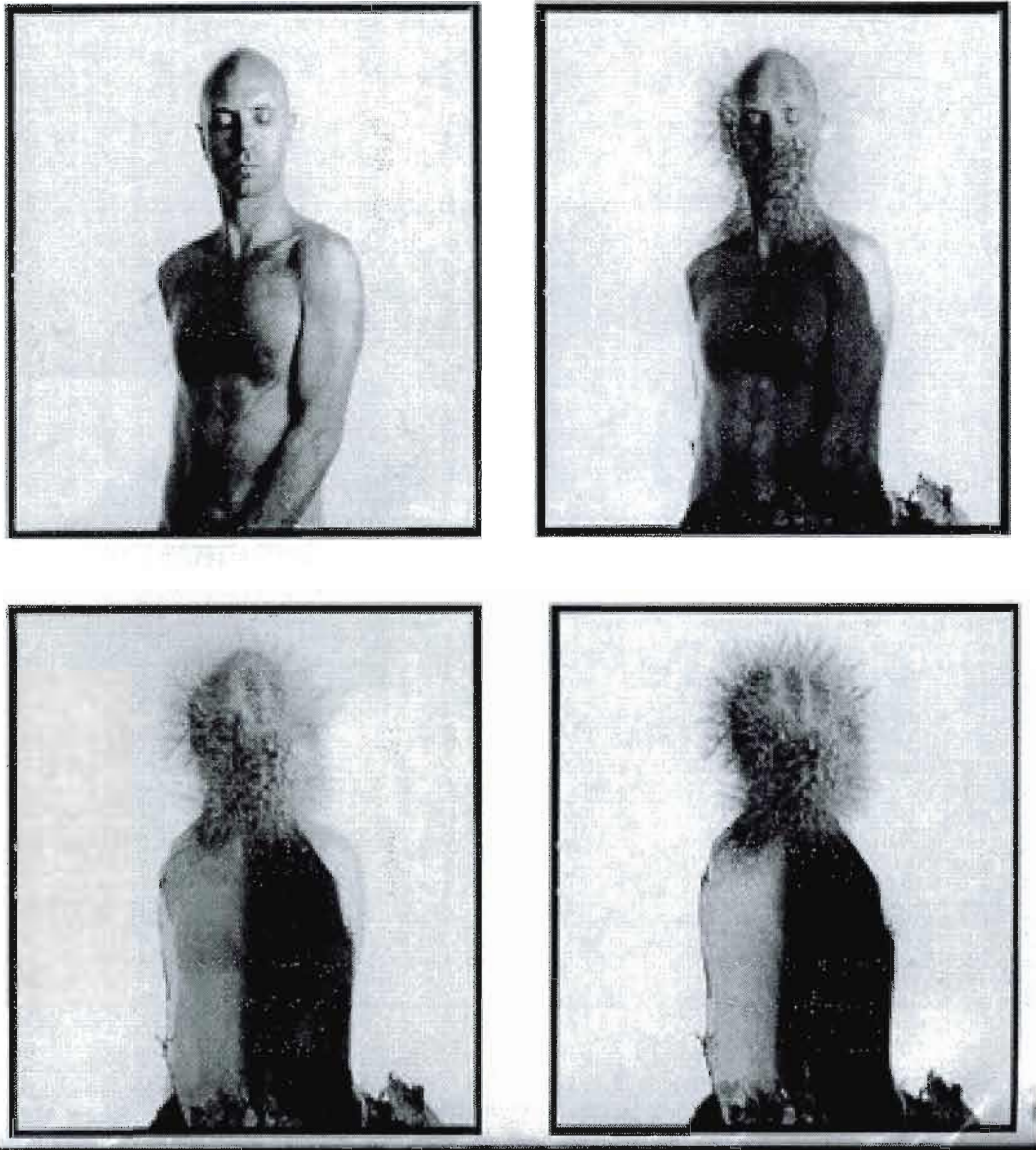
Grille d'analyse de sites web	
<u>Informations générales</u>	
1	Le nom du site web
2	L'adresse URL
3	Le nom du webmestre
4	La date où le site a été visité
5	Langue du site web (français/anglais, espagnol)

La forme	
6	Technologies utilisées (HTML/Dhtml/javascript/flash)
7	Accessibilité (libre/tarifé/limité)
8	Quantité du visuel (peu/moyen/beaucoup/omniprésent)
Le contenu	
9	Date de la dernière mise à jour
10	Public cible (grand public/spécialisé)
11	Quels sont les buts du site ?
12	Les outils disponibles pour la création collaborative
13	Les outils disponibles pour la diffusion des œuvres en ligne

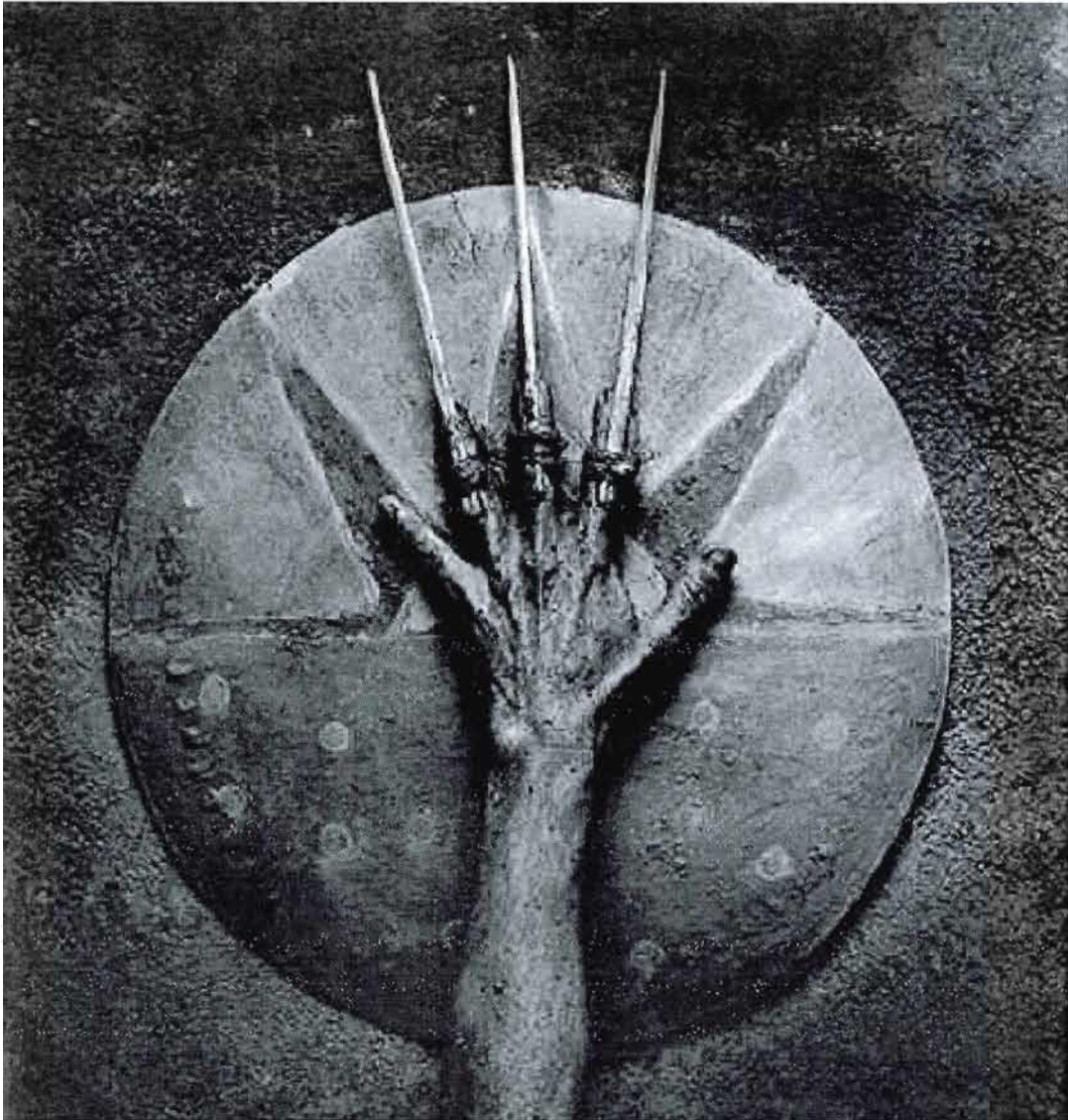
Appendice B



La mantengo cerrada
Zinc sobre lámina galvanizada
48.5cm X 60.5 cm
Exposition Prothesis
De Luis Ricarte
2003

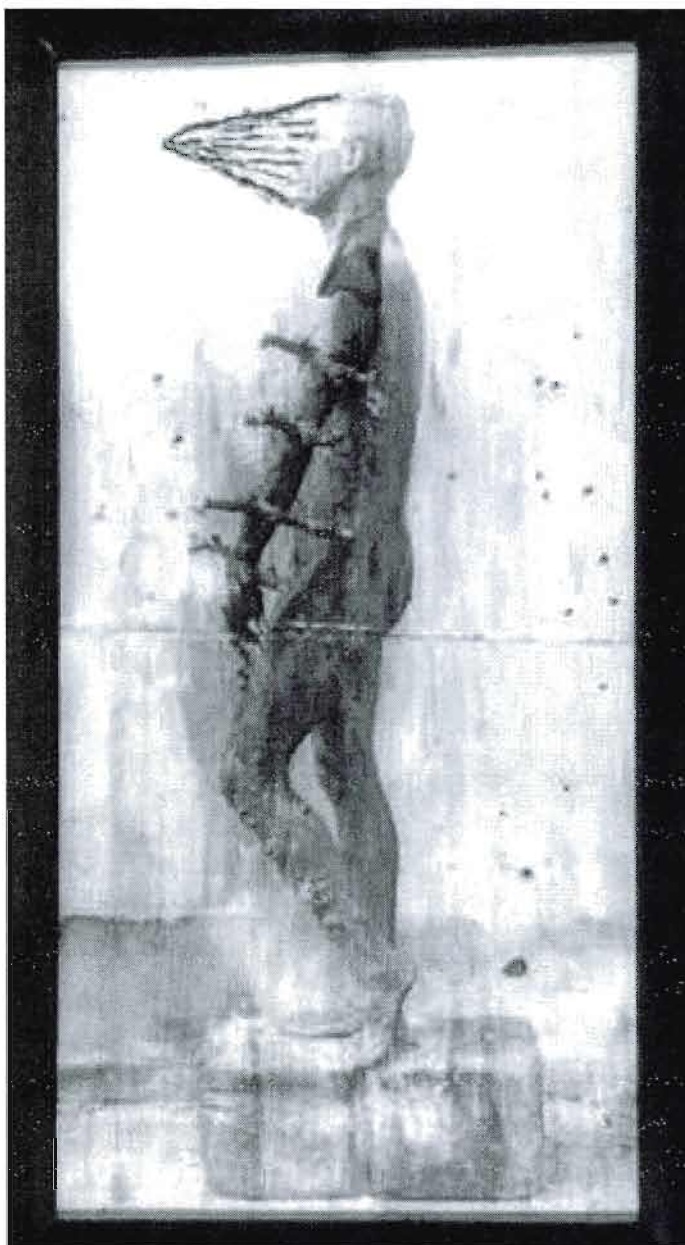


Oeuvre présentée par l'artiste Res à l'exposition spéciale *Mapas abiertos*
 du Centro de la Imagen de Mexico.
 2005



Tlapoyahua, from Codices Series (101759)

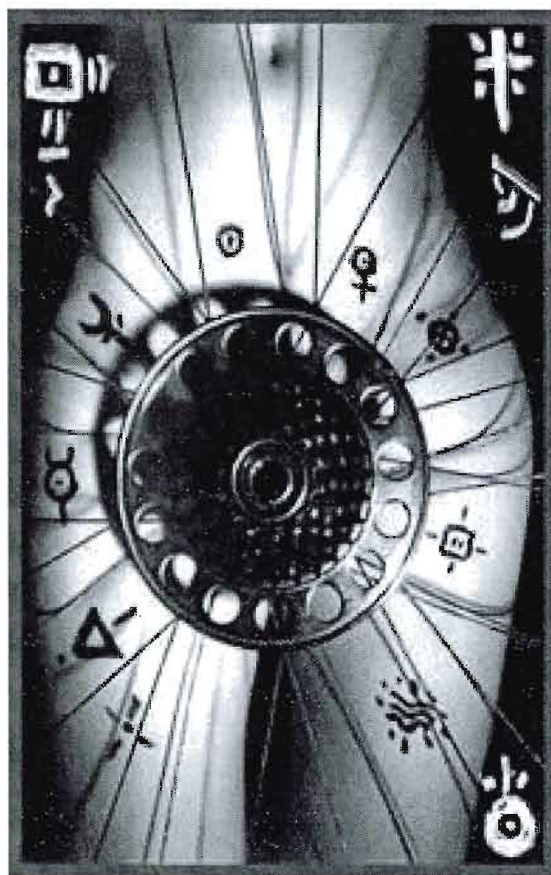
Gerardo Suter, 1991



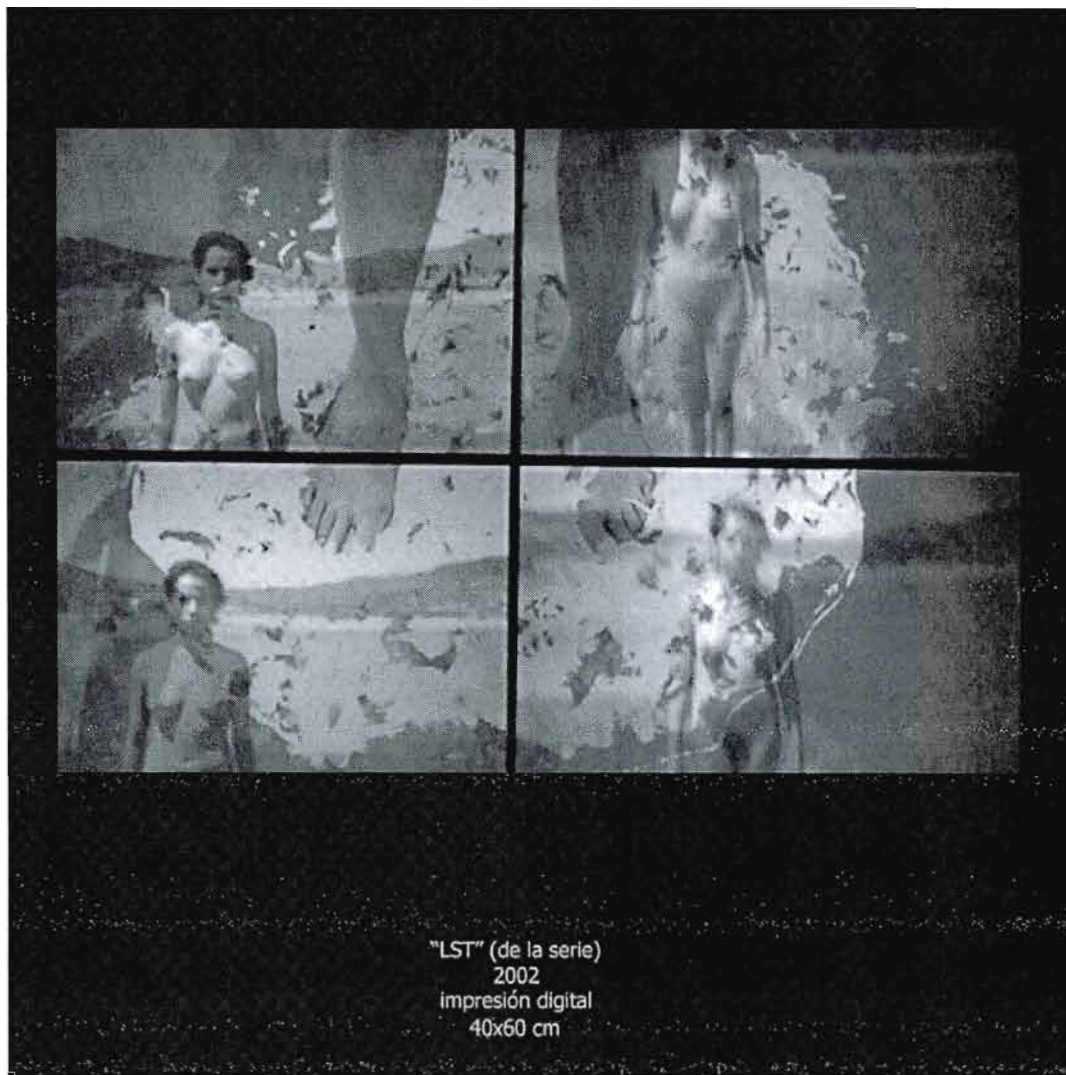
Arbol geneologico (diptych with wing) (34397)
De Juan Carlos Alom
1996



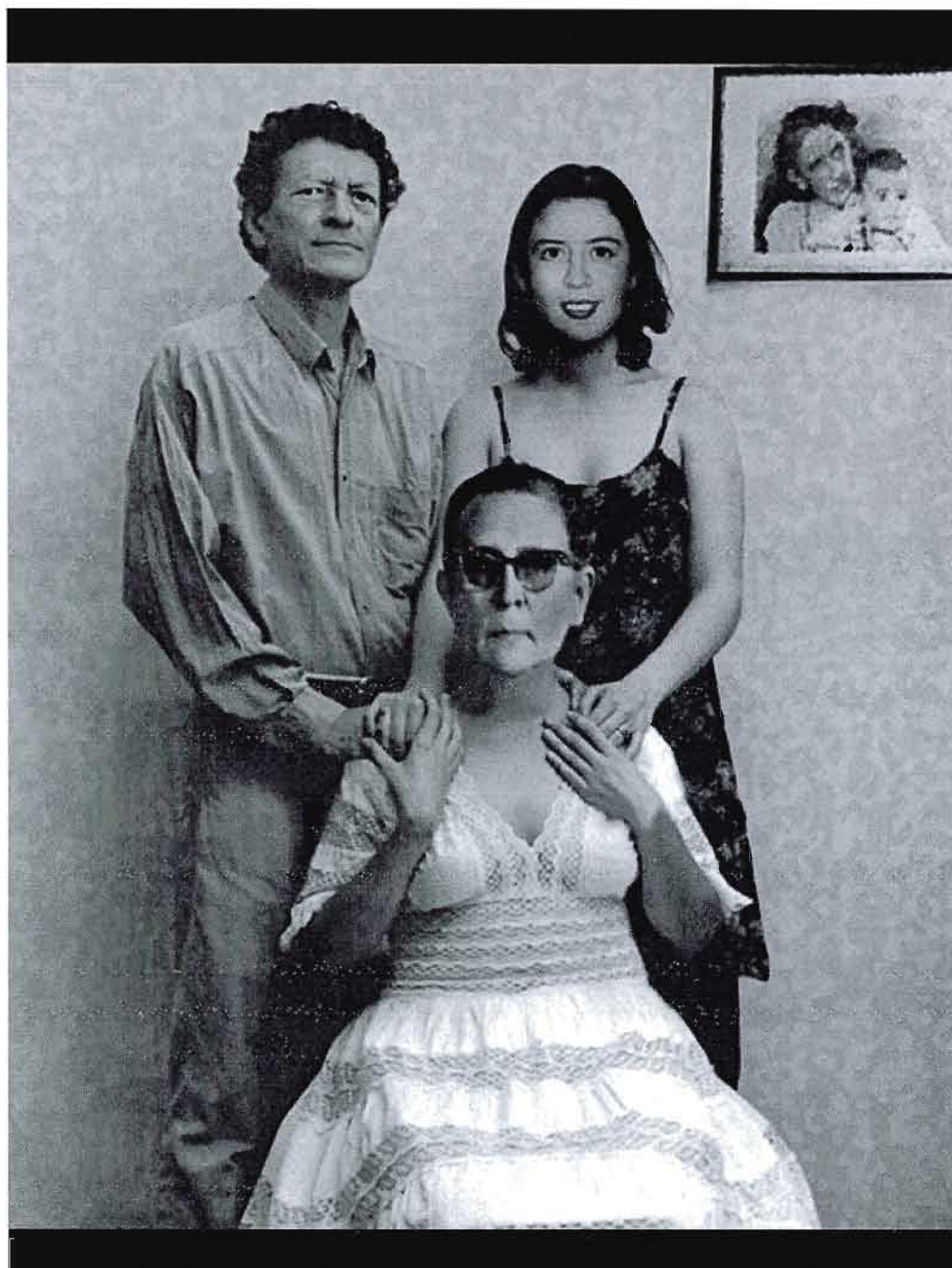
Cartografia interior #43
De Tatiana Parceró
1996
Œuvre exposée au
Centro de la Imagen en 2002



Rotalis
De M.P
2002, Montréal

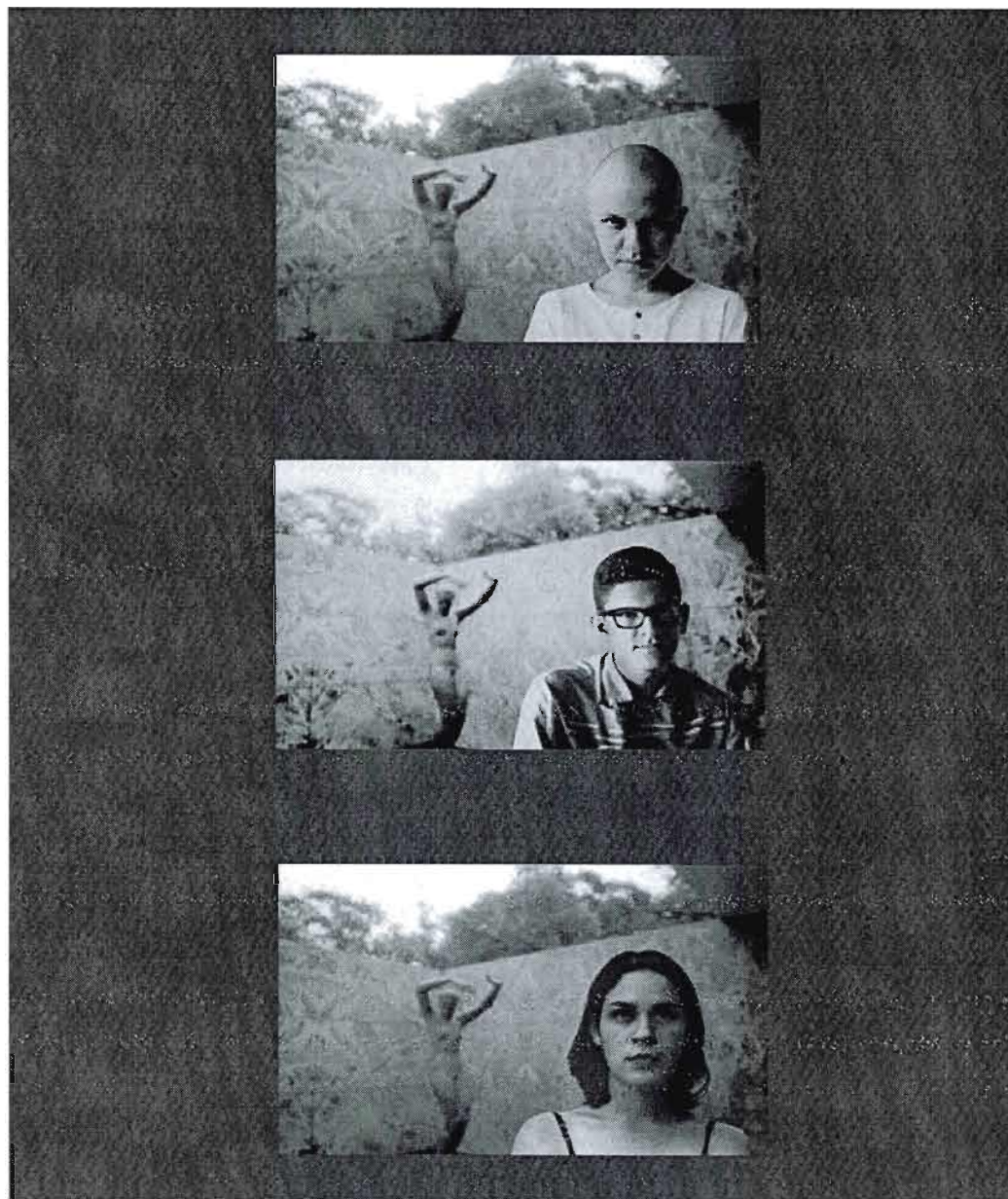


Cecilia Hurtado (Guadalajara, Mexique)



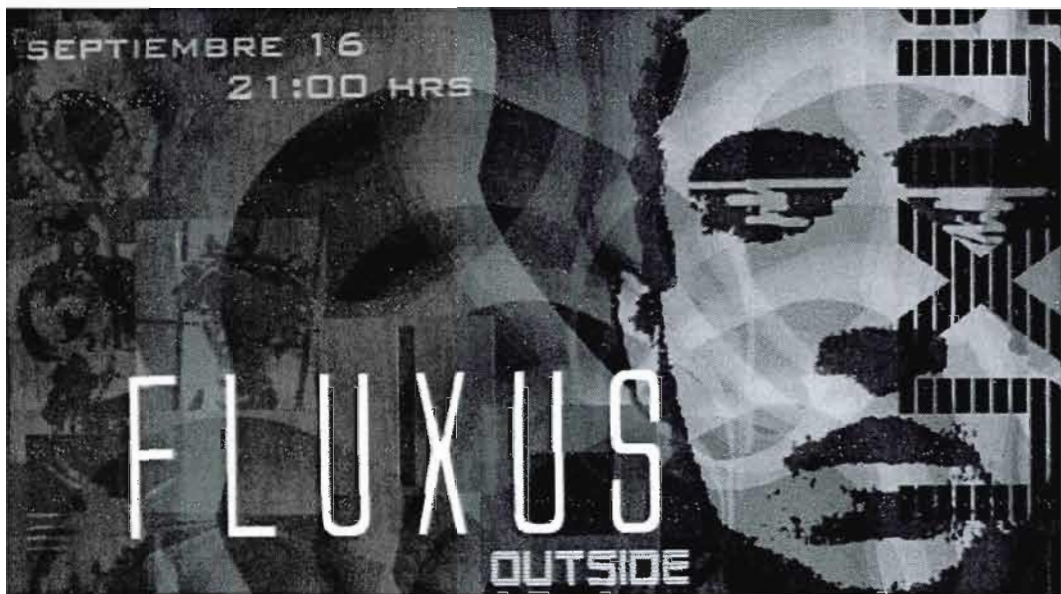
2035

Cecilia Hurtado (Guadalajara, Mexique)



1985

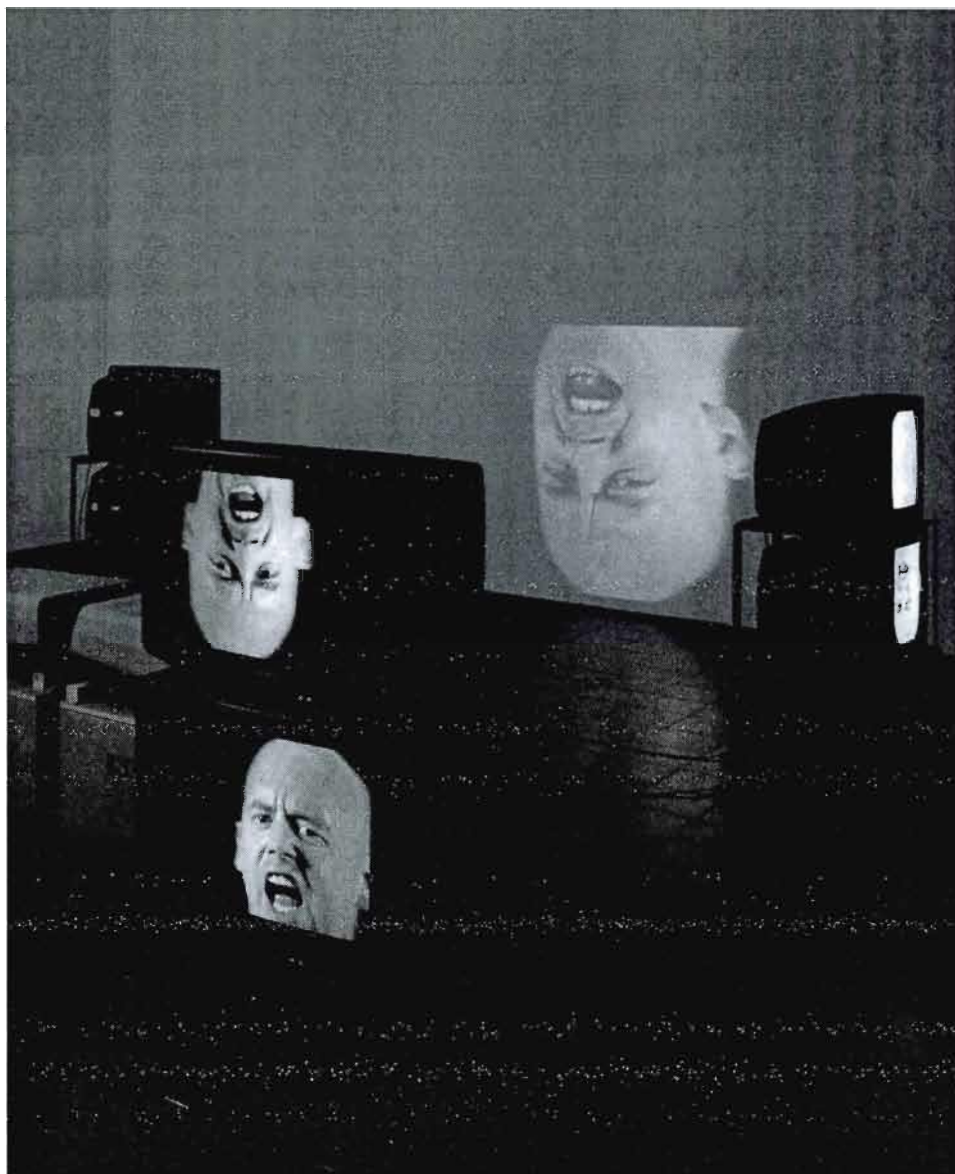
Cecilia Hurtado (Guadalajara, Mexique)



Événement d'art numérique *Fluxus Outside*

Le 16 septembre 2006 à la galerie El Galeròn à México

avec el colectivo *Panico de masas*



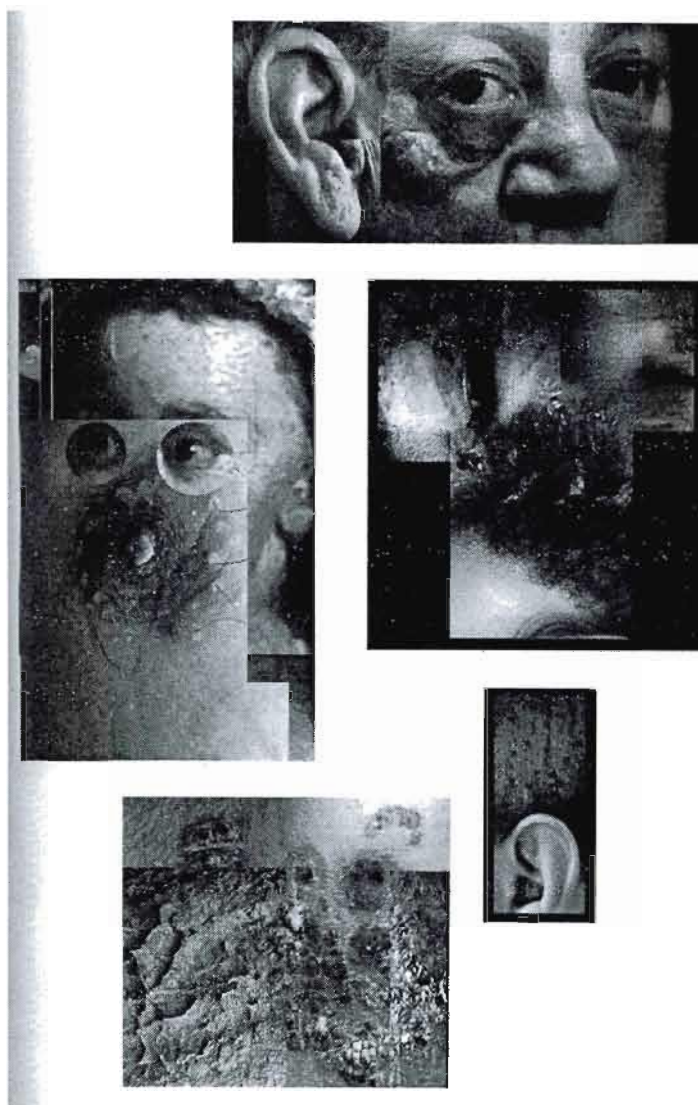
Bruce Nauman
 Anthro/socio
 Installation vidéo, 1992



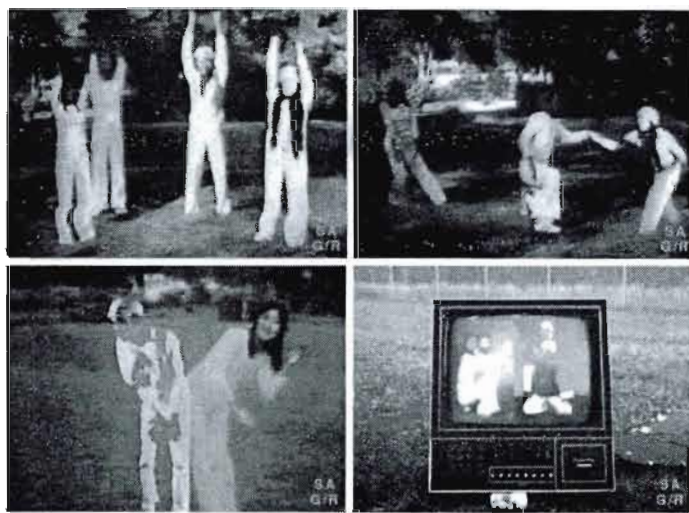
Grahame Weinbren

Sonata, 1991

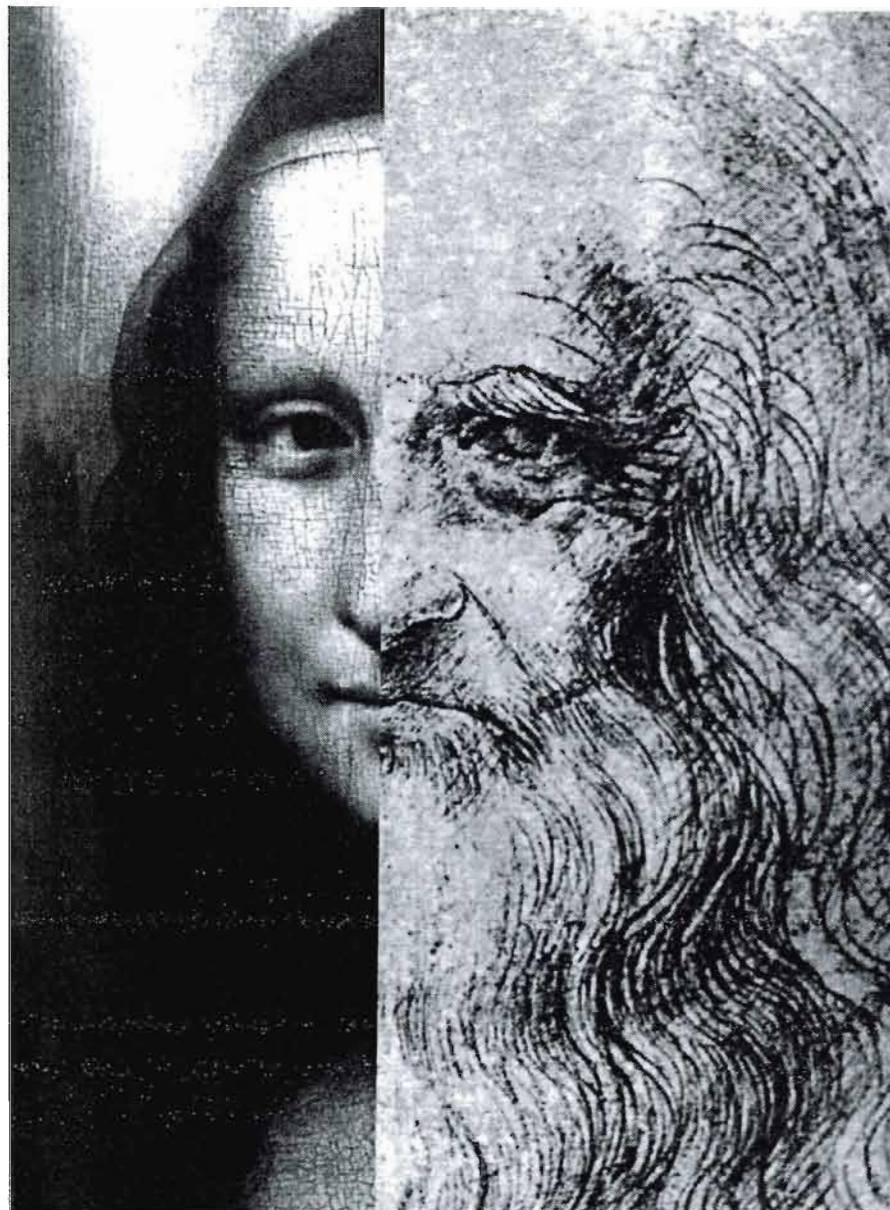
Récit interactif cinématographique



Harwood @Mongrel
 Uncomfortable proximity, 2001
 Projet d'art en ligne



Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz
Satellite Arts, 1977



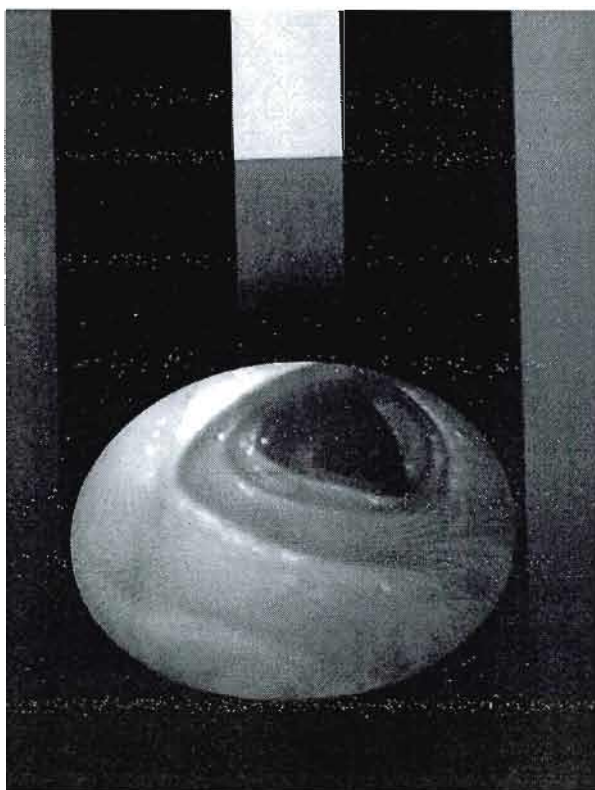
Lilian Schwartz

Mona-Léo, 1987

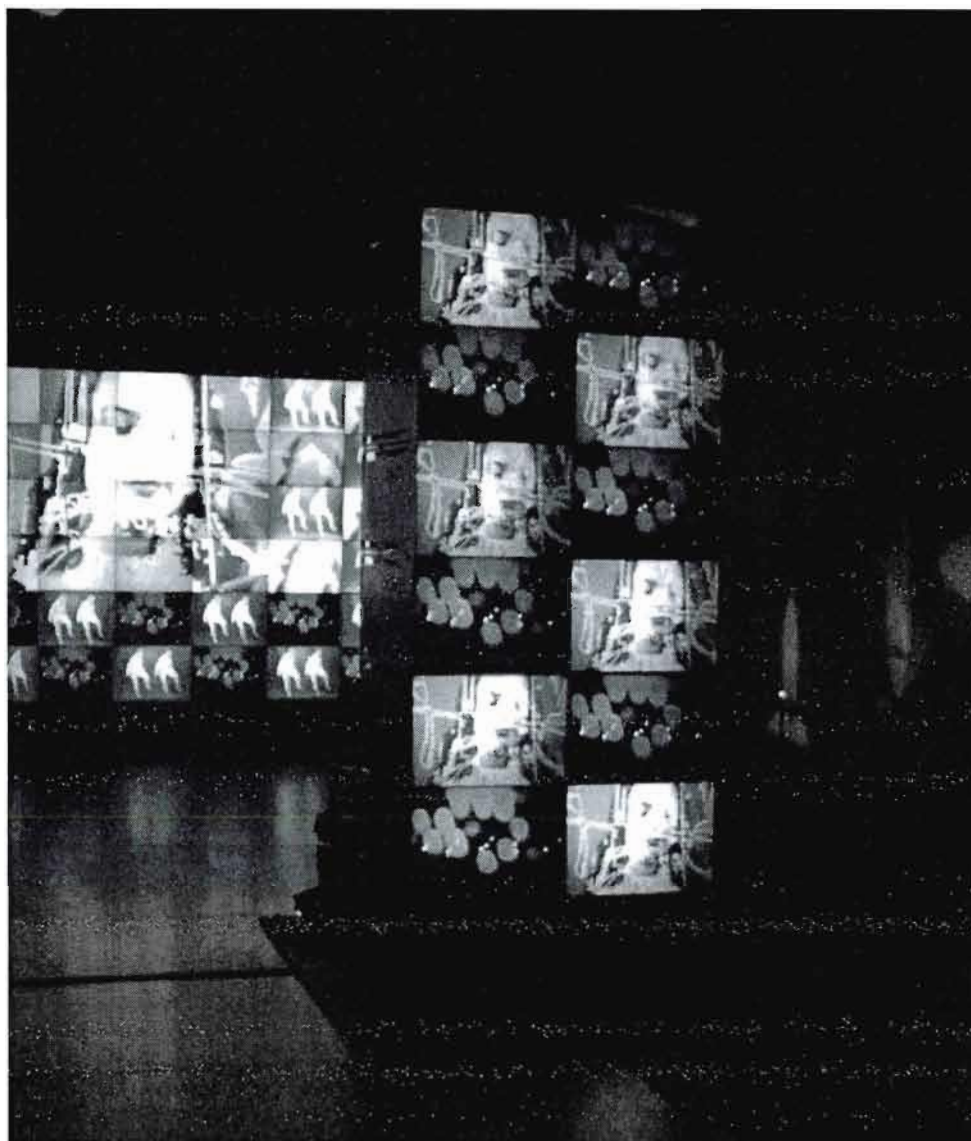
L'ordinateur permet de s'approprier des images et de les juxtaposer



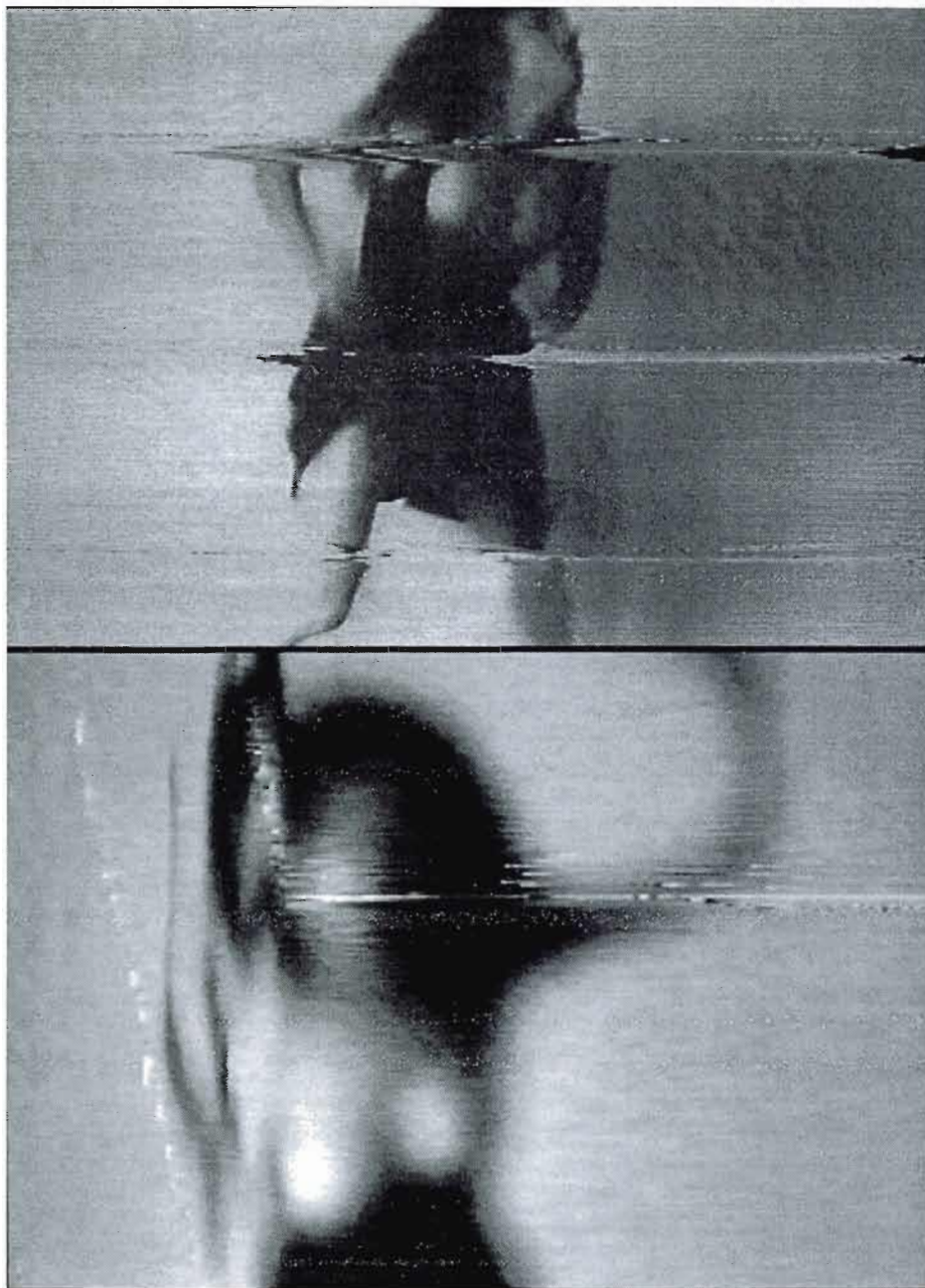
Mark Napier
Shredder 1.0
Remix interactif en ligne, 1998



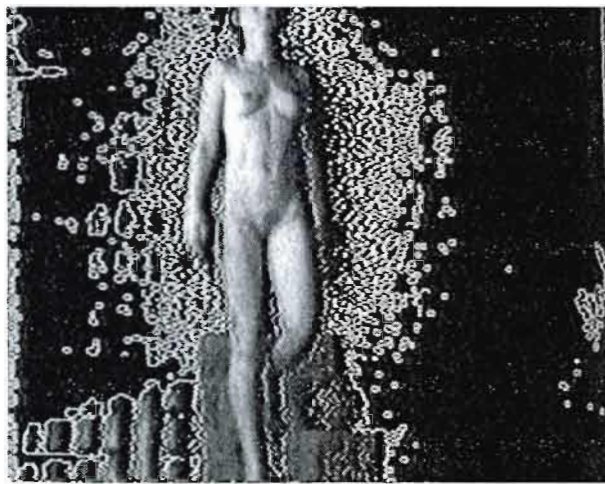
Mona Hatoum
Corps étranger
1994



Nam June Paik
Global Groove
Installation de plusieurs écrans



Pipilotti Rist
I'm not the girl who misses much
Vidéo monocal, 1996



Shiego Kubota
Duchampiana nude descending a staircase
1976

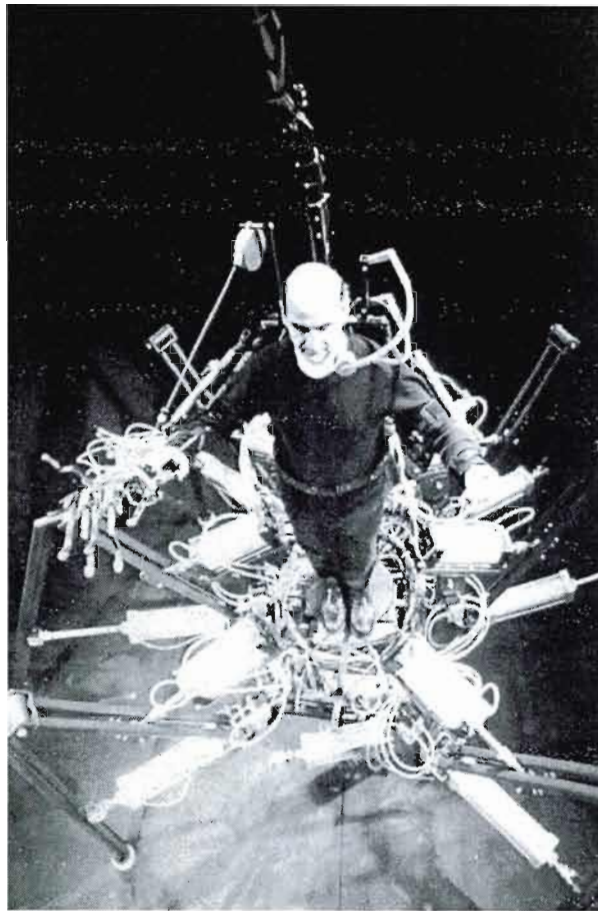


Shu Lea Cheang

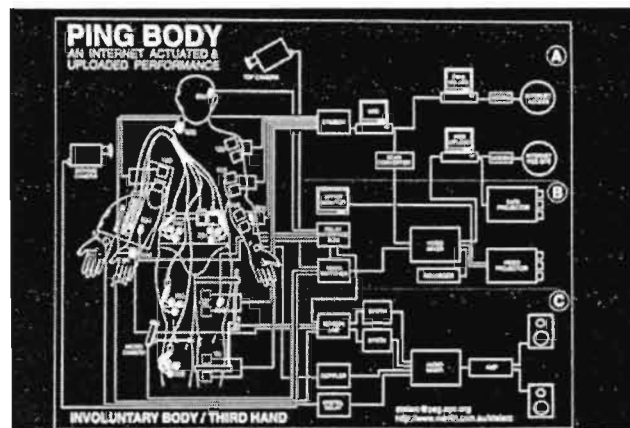
Brandon

Collage interactif en ligne sur le concept de l'identité

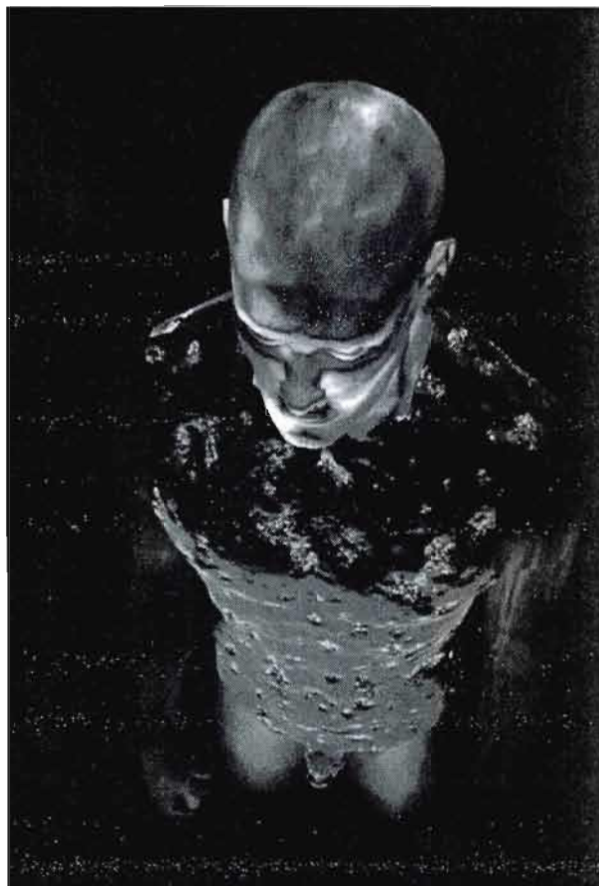
1998



Stelarc
Exoskeleton
1999



Stelarc
Ping Body
1996



Victoria Vesna
Body@INCorporated
1995



Vuk Cosic
Deep Ascii
1998

BIBLIOGRAPHIE

- Anatrella, Tony : « Le sexe oublié », Flammarion, Paris, 1990
- Arcand, B. : « Le jaguar et le tamanoir », Québec, Boréal, 1991
- Aumont, Jacques : « L'image », Paris, Éditions Nathan, 1990
- Bataille, Georges : « L'érotisme », Les Éditions de Minuit, Paris, 1957
- Baudry, P. : « Le corps extrême », Paris, l'Harmattan, 1991
- Baudry P : « La pornographie et ses images », Paris, A. Colin, 1997
- Boëtsch, G. & Chevé, D. : « Le corps dans tous ses états : Regards anthropologiques », CNRS, 2000
- Cartier, Michel : « Les groupes d'intérêts et les collectivités locales : Une interface entre le citoyen et l'État », Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2002
- Château, D. : «Le bouclier d'Achille : Théorie de l'iconicité », L'Harmattan, Paris, 1997
- « Corps symboliques » in Quel corps ? , numéro 34/35, mai 1988
- Couchot, E. et N. Hillaire : « L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art », Flammarion, Paris, 2003.
- Deleuze, G : « L'image-mouvement », Paris, Minuit, 1983
- Dostie, Michel : « Les corps investis : Éléments pour une compréhension socio-politique du corps », Éditions Saint-Martin, Montréal, 1988
- Durand, Gilbert : « Les structures anthropologiques de l'imaginaire : Introduction à l'archétypologie générale », Bordas, Paris, 1969
- Eco, Umberto : « Lector in fabula, le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs », éd, Grasset et Fasquelle, (traduction française), 1985
- Eco, Umberto. : « Le signe : Histoire et analyse d'un concept », Éditions Labor, Bruxelles, 1988

Featherstone, M. : « Cyberspace/ cyberbodies/ cyberpunk : Cultures of technological embodiment », Sage, 1995

Fintz, C. : « Les imaginaires du corps : pour une approche interdisciplinaire du corps », L'Harmattan, 2000

Foucault, M. : « Les mots et les choses », Paris, Gallimard, 1966

Gauthier, A. : « L'impact de l'image », Paris, l'Harmattan, 1993

Goffman, E. : « La mise en scène de la vie quotidienne », Éditions de Minuit, Paris, 1973

Habermas, J. : « Théorie de l'agir communicationnel », Fayard, Paris, 1987

Harvey, P.-L. : « Cyberspace et communautique », Les Presses de l'Université Laval, 1995.

Harvey, P.L. : « La nouvelle Éducation : Ntic, transdisciplinarité et communautique », Les Presses de l'Université Laval, 2001

Jankélévitch, Vladimir : « La mort », Flammarion, Paris, 1977

Klinkenberg, Jean-Marie : « Précis de sémiotique générale », Paris, De Boeck Université, 1996

Laurent, Julien : « Les images de synthèse : De la technologie à l'esthétique », Éditions Nathan, Paris, 1998

Lebreton, David : « Anthropologie du corps et modernité », Paris, PUF, collection Sociologie d'aujourd'hui, 1990; (6^e édition mise à jour avec une postface inédite), 2005, collection Quadrige

Lebreton, David : « La peau et la trace : sur les blessures d'identité », Paris, Métailié, 2003

Lebreton, David : « Signes d'identité : Tatouages, piercing et autres marques corporelles », Paris, Métailié, 2002

Lebreton, David : « La sociologie du corps », Paris, collection « Que sais-je ? », PUF, 1992 (5^e édition 2002)

Lévi-Strauss, Claude : « Anthropologie structurale », Pocket, Paris, 1958

- Linda W. : « Porn Studies », Duke University Press, 2004
- Maertens, J.-Th. : « Le corps sexionné », Paris, Aubier, 1978
- Maffesoli, M. : « L'ombre de Dionysos : Contribution à une sociologie de l'orgie », Librairie des Méridiens, Paris, 1985
- Maffesoli, M. : « Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse », Méridiens Klincksieck, 1988.
- Manovich, L. : « The language of new media », MIT, Cambridge (Mass.), 2001
- Marin, L & Arasse, D. : « De la représentation », Gallimard, 1994
- Martin, Jean-Clet : « L'image virtuelle : essai sur la construction du monde », Kimé, 1996
- Mercury, Jean-Yves: « L'expressivité chez Merleau-Ponty », L'Harmattan, Montréal, 2000
- Mirzoeff, N.: « The visual culture reader », Routledge, 1988
- Moles, A. & Rohmer, E. : « L'image : communication fonctionnelle », Casterman, 1981
- Mucchielli, A.: « L'identité », PUF, 1986.
- Orlan : « Ceci est mon corps...ceci est mon logiciel », in Mc Corquedale-Duncan (ed.), 1996, London, Black Dog.
- Parfait, Françoise : « Vidéo : un art contemporain », Éditions du Regard, Paris, 2001
- Pearl, Lydie : « Corps, sexe et art : Dimension symbolique », L'Harmattan, Paris, 2001
- Perraton, Charles : « Le corps différé : ou la force du regard au cinéma », in Les Cahiers du Gerse, numéro 2, été 1998,
- Rheingold, H. : « The virtual community : How steading on the electronic frontier », Harper Perennial, New York, 1993
- Saouter, Catherine : « Le langage visuel », Montréal, Éditeur XYZ, 2000

Schefer, J.-L. : «Du monde et du mouvement des images», Éd. De l'Étoile/Cahiers du cinéma, 1997

Thérien, G. : « Les images et les mots », Montréal : GREL, 1996

Thézé, Ariane : « Le corps à l'écran : La mutation de l'image du corps par l'art écranique », Les Éditions de la Pleine Lune, 2005

Trahan, C. : « Les confessions perverses : représentation tridimensionnelle et morcelée du corps individuel vers sa dissolution dans le collectif », Université du Québec à Montréal, 1994

Turkle, Sherry : « The second self : computers and the human spirit », Simon and Schuster, 1984.

Turkle, Sherry : « Life on the screen: Identity in the age of the Internet », Simon and Schuster, 1995

Vasse, D. : « La chair envisagée », Paris, Seuil, 1988

Wenger, Etienne : « La théorie des communautés de pratique », Les presses de l'Université Laval, 2005